EXKLUZIVNÍ DEMO NA CD KAŽDÝ MĚSÍC

GRAND TURISMO, DEAD OR ALIVE, WARGAMES, COLIN MCRAE RALLY

PlayStation

ZÁŘÍ 1998 | 230 Kč | 270 SK | US $6.95

Oficiální ČESKÝ

PlayStation Magazín

číslo 5



EXKLUZIVNĚ

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

SEZNAMTE SE S HROU ROKU 1998

TROJKY PŘICHÁZEJÍ

Tomb Raider 3,
a Crash Bandicoot 3
- čtěte uvnitř

COLIN vs TOMMI!

McRae kontra Mäkinen
- souboj závodních her

RETRO MÁNIE

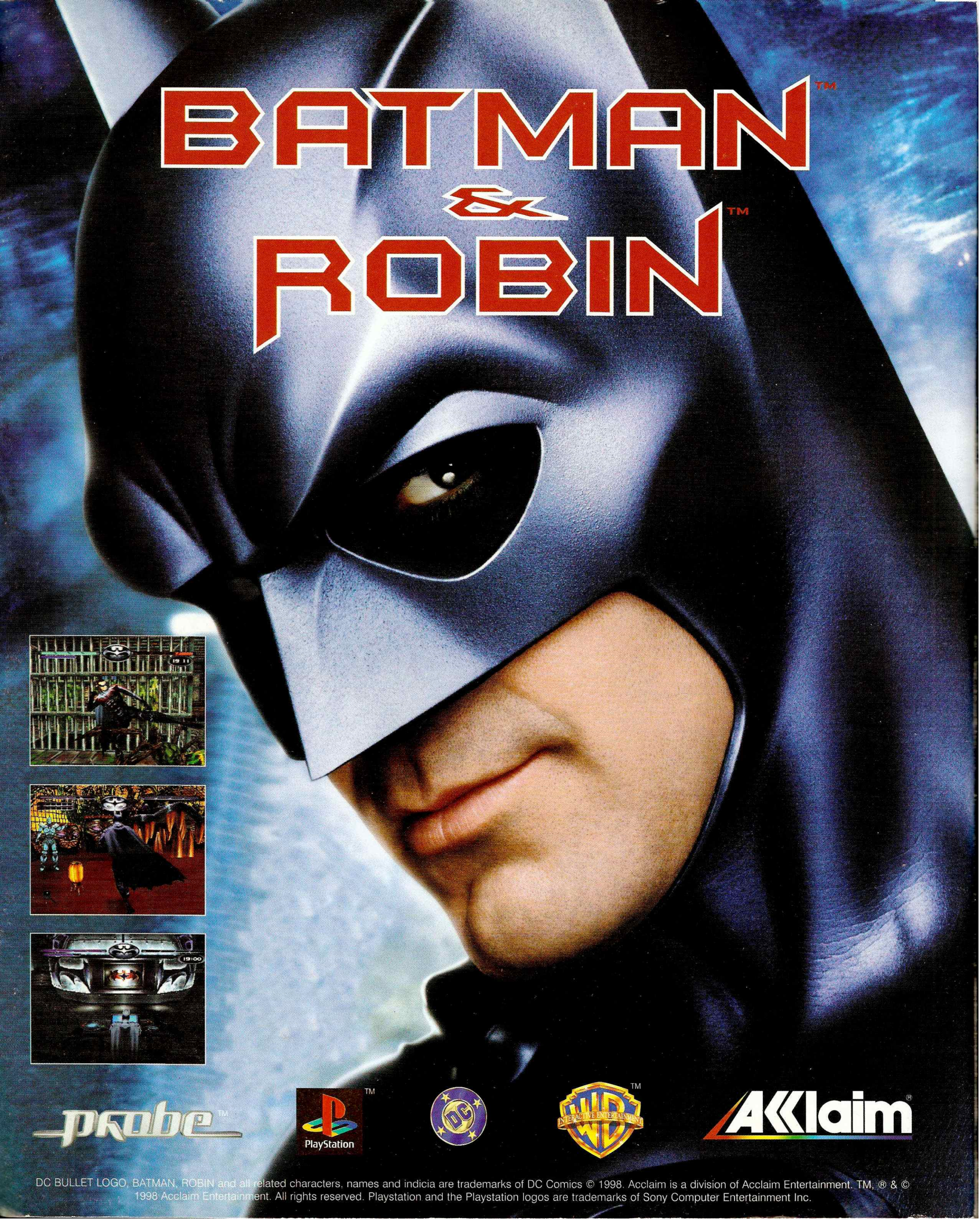
Kompletní historie videoher
od Space Invaders
po Tomb Raidera

S(LE)PICE GIRLS

Spice World:
S křížkem po funuse

Vydává Art Consulting s.r.o., vydavatel časopisu score

Nejprodávanější PlayStation časopis na světě


BATMAN™
&
ROBIN™
probe™
PlayStation
Acclaim®
DC BULLET LOGO, BATMAN, ROBIN and all related characters, names and indicia are trademarks of DC Comics © 1998. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment. TM, ® & © 1998 Acclaim Entertainment. All rights reserved. Playstation and the Playstation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

obsah CD

CO JE NA CD TOHOTO ČÍSLA?



Máme tu pro vás desítku demo věcí, z toho je osm hratelných a jedna z nich je *Gran Turismo*. Důrazně vám doporučujeme nalistovat si stranu 74, kde najdete detailní návod, jak plně vychutnat lahůdkový obsah našeho CD.

GRAN TURISMO — hratelná
Nejlepší závodní hra pro PlayStation, která kdy vznikla. A možná vůbec nejlepší hra. Hned si ji jděte zahrát.

COLLIN McRAE RALLY — hratelná
Pochází od tvůrců *TOCA: Touring Cars*; stejně komplikovaný název, ale také stejně dobrá hra.

BOMBERMAN WORLD — hratelná
Čeká vás spousta puzzle zábavy, klasika se vydala do trojrozměrného světa.

DEAD OR ALIVE — hratelná
Dobře vyvinuté dámy mezi sebou bojují pro naše pobavení.

DEATHTRAP DUNGEON — hratelná
Gotická adventura s prvky RPG.

KLONOA — hratelná
Chytrá japonská plošinovka v 2,5 rozměrném prostředí.

WARGAMES — hratelná
Jak napovídá titul, budete se zároveň bavit i bojovat.

WCW NITRO — hratelná
Pánové ve spodkách se přetahují v zuřivém objetí.

CIRCUIT BREAKERS — videoklip
Velká zábava s malými auty.

GRAVITATION — videoklip
Nechte se překvapit.

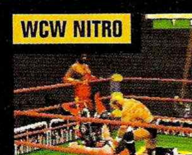


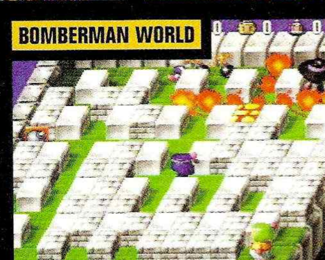


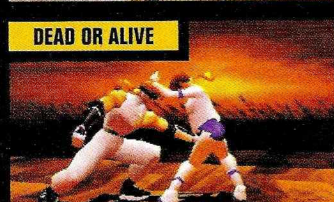


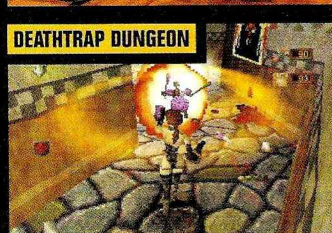


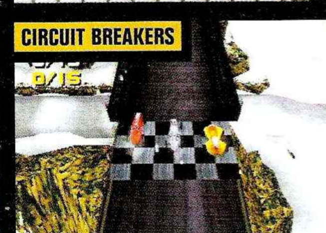














Číslo, které právě držíte v rukou, vznikalo v potu tváře a za naprostého fyzického a psychického vyčerpání všech účastníků. Ne, že by bylo výrazně náročnější na pracovní výkon. To ne. Jde prostě o to, že zrovna v tu chvíli jsme zažívali děsivá vedra. Dnes již horko polevilo, ale vy si určitě prázdninových či dovolenkových dní ještě užijete.

A to je právě kámen úrazu. Letní sezóna je pro herní (ale také filmový a hudební) průmysl obvykle dobou půstu. Zajímavých novinek je poskrovnu. Máme tu sice devítkovou hru *Colin McRae Rally*, ale zbytek pole, třebaže dobře hodnocený, je jaksi méně výrazný. O to víc jsme se soustředili na chystané pecky pro období podzim/zima 98. Čekají vás seznamka s úžasně vypadajícím *Metal Gear Solid* a čerstvé informace z předpokládaných superhitů typu *Crash 3*, *Tomb Raider 3* a *Final Fantasy VIII*. Téma tohoto čísla je herní klasika, konverze starých her, emulátory a čirá „pařanská" nostalgie. Stručně řečeno RETROMANIE.

Takže kompromis - užijte si oboje: léto i náš magazín.

Farid D. Starman

Farid D. Starman (šéfredaktor)

obsah

Oficiální ČESKÝ
PlayStation Magazín

Vydává:
Art Consulting s. r. o.

Šéfredaktor:
Farid D. Starman
farid@score.cz

Spolupracovníci redakce:
Chalid Himmat
Štěpán Kopřiva
Bob Koutský
Jiří Pavlovský

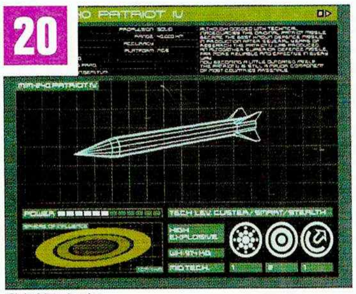
Grafická úprava a sazba:
Jakub Červinka
pecenac@mbox.vol.cz
Karel Roubal

Jazyková úprava:
Kateřina Švejdová

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy

Osvit:
Stuare s. r. o.




Global Domination


Formula 1 '98


Crash Bandicoot 3: Warped

Adresa redakce:
Oficiální ČESKÝ
PlayStation Magazín
Krupkovo náměstí 3
160 00 Praha 6
tel: 02/ 24 31 55 70
fax: 02/ 24 31 36 91
e-mail:
playstation@score.cz

Inzertní oddělení:
Jana Rambousková
tel: 02/ 24 31 36 90
fax: 02/ 24 31 36 91
e-mail: inzerce@vision.cz

Distribuce:
Jitka Kruntorádová
tel: 02/ 24 31 36 90
fax: 02/ 24 31 36 91
e-mail: *distribuce@vision.cz*

Cena výtisku s CD:
230 Kč / 270 Sk

Původní verzi vydává:
Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath_Somerset BA1 2BW
www.futurenet.co.uk

ISSN -060X

PRIMAL SCREEN

Rubrika dotazů, které jsou kladeny lidem zodpovědným za ten či onen titul. Jaký dojem udělají hry, které čekáme v příštích měsících?

PREPLAY

Nedočkavý náhled na hry, které už klepají na dvířka trhu. Jak vypadají? Hrozně nebo nádherně? Není to sice ještě definitivní recenze, ale už si troufáme vypustit do světa náš názor.

Skutečnost: *Official UK PlayStation Magazine* je nejprodávanějším časopisem věnovaným videohrám na světě. Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD s demoverzemi her, rovněž představuje nejlépe psaný a graficky zpracovaný časopis tohoto typu, který je na pultech k dostání. Toto vůdčí postavení na trhu zároveň znamená, že můžeme hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů, poskytovat skutečné názory, a ne pouze nějaké kompromisy, a to jak co se týče samotných recenzí, tak i grafické úpravy.

PSM je jediným skutečně důležitým časopisem v playstationové sféře z jednoho důvodu - tiskneme totiž pravdu. Naše články, ať už se týkají her, průmyslu či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasným názorem, upřímným a vždy dostatečně obeznámeným s problémem. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím a demoverzím her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý.

Časopis je psán zábavnou formou pro dospělé čtenáře. Články nejsou v zajetí technického žargonu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři, nejrůznější narážky pro zasvěcené a pubertální vtipy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textů. Přinášíme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejúchvatnější hry na této planetě. A co se týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenajdete - abyste si hry sami zahráli. PSM: nejčtenější časopis o videohrách na světě.



Chocobo Mysterious Dungeon



Colin McRae Rally



Metal Gear Solid



The Fifth Element



Retrománia



Armoured Core



Batman & Robin

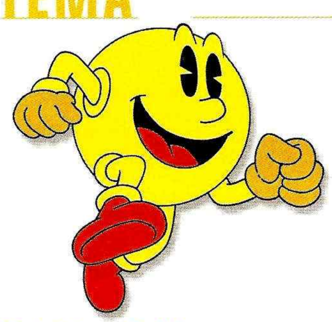


Blast Radius

PLAYTEST

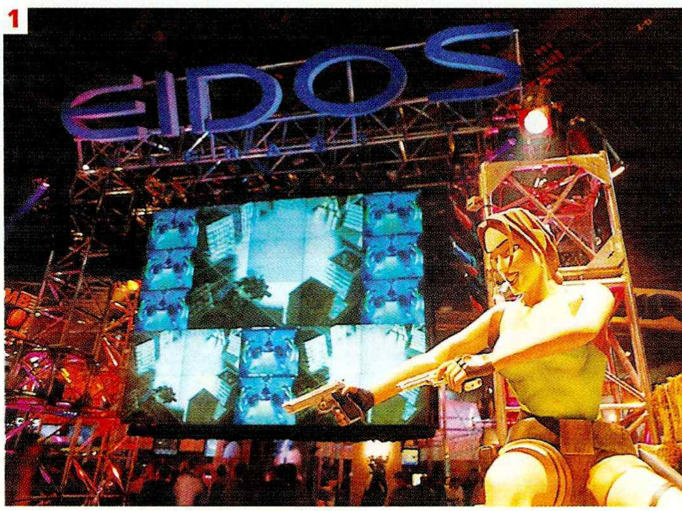
Naše recenze jsou objektivní, čtivé a snad i zábavné. Chcete je? Máte je mít.

TÉMA



RUBRIKY







[1 - 2] Stánek Eidosu obsahoval „pódium", pro vystoupení osobností. [2] Výstava se odehrávala ve dvou sálech, východním a západním. V západní hale o velikosti 15 fotbalových hřišť se shromáždili všichni hráči, zatímco východní hala s levnějším pronájmem stála za návštěvu málokomu...







[1 - 3] Ani Shigeru Miyamoto z Nintenda neodolal vábení *Metal Gear Solid*. Dostali jsme tě!

NEJVĚTŠÍ SHOW NA SVĚTĚ

VÝSTAVNÍ SÁLY E3 HOSTILY BUDOUCÍ PLAYSTATIONOVÉ HITY

Až se nás naše vnoučata zeptají: „Byli jste na E3 1998?" - budeme moci hrdě odpovědět: „Ano, byli."

V bezvýznamném městě nudných jižanských týpků, Atlantě, se mezi 28. a 30. květnem přehrávaly všechny nejskvělejší hry pro příštích šest měsíců.

Mnohé z playstationových titulů na show byly úžasné. Mnohé stály za předvedení, těsně před dokončením jich však už bylo méně. Vrcholem show byla bezpochyby hra, o které jsme psali na tomto místě minule a jíž je věnován obal tohoto čísla, *Metal Gear Solid*. Jinde na stánku Konami se předváděla až dosud neznámá *Silent Hill* a poklidně dělala dojem na ty, kteří měli dost odvahy zvednout joypad a vyzkoušet podivnou směsici 3D průzkumu v duchu *Tomb Raidera* a polygonálního hororu v reálném čase, kde hlavní roli hrají různé úhly kamery a dětská zombie bez kůže. Strašná a absolutně skvělá.



Rozlehlá playstationová vesnice Sony ovládla plochou i atrakcemi celou akci. Zaujala novinka *Syphon Filter*. Je to další akční 3D hra ve stylu *Tomb Raidera*.

[1] Stánek *South Park* od Acclaimu neměl se hrou nic společného. [2] Stánek Sony se na show stal domovem nejlepších her. [3] Nejhloupějším reklamním heslem hry na show se stalo to na propagaci *Tai-Fu* („budete z toho úplně úúú") Přesto se jedná o dobrou hru. [4] *3D Asteroids od* Activisionu byla, no, zajímavá. [5] *Resident Evil 2* s podporou Dual Shock. [6] Senzační (a šílená) *Rival Schools*.













I přes trochu otylou hlavní postavu má tento „Resi/Raider" šanci stát se budoucím hitem.

Dalšími hvězdami stánku Sony byly *Crash Bandicoot 3: Wraped* (článek v tomto čísle) a *Spyro* (více v minulém čísle). Obě byly vynikající; při podvodních úrovních *Crashe* všem lezly oči z důlků a nově předváděná verze *Spyra* jen potvrzuje skvělou pověst, kterou si získala předchozí dema.

Na návštěvě u Gremlinů si PSM vyzkoušel hry *Actua Soccer 3* a *Actua Golf 3*, obě jsou spíše atraktivní aktualizace než radikální předělávky. *Soccer 3* dostal vylepšený engine (přirozeně) a vypořádal se s ústředním problémem čísla *2* tím, že obsahuje stovky ligových týmů a hřišť. *Golf 3* získal poněkud podivnou a vysoce originální ovládací metodu, uvidíte sami.

Capcomovskou hvězdou se nutně musela stát hra *Rival Schools*, hra v níž školačky a obrovské bestie zabírající celou obrazovku mezi sebou vedou neuvěřitelně brutální souboje. Překvapivě je možné přepnout zápasníky uprostřed rvačky na týmový styl nebo může přijít váš kamarád a pomoci vám provést některé bizarnější speciální pohyby. Prostě a jednoduše skvělé. Vyskytovaly se zde i Dual Shock verze *Resident Evil*. Všichni obdivovali efekt zpětného rázu zbraně a krásné chvění padu, když se tesáky zatnou do krku.

Psygnosis představili celý vagón výrobků, ačkoliv opravdové trháky bylo těžké vystopovat. *Formula 1'98* (článek v tomto čísle) vypadala, jako že by















[1] *Akuji The Heartless* od Crystal Dynamics. [2] Zbrusu nově předělané *Wild Nines*. [3] *Legacy Of Kain: Soul Reaver* byl hvězdou show. [4] *Colony Wars: Vengeance*. [5] Nějaké ženy. [6] *Psybadek*. [7] Vozidlo Bruce Willisse, Apocalypse.

Psssst!

Tajné zvěsti, šušky šušky, šeptanda, drby a klepy.

Midway stále hází okem po Crystal „*Gex 3D*" Dynamics... Ninjovské prosekávačce *Tenchu* (mrkněte do minulého čísla) se od Activision dostalo zájmu nejen pro americký trh, ale je domluveno i vydání v Evropě. Očekávejte navíc nové úrovně, zlepšenou AI a hodnotné FMV... Příběhy hraček - Mattel brzy vydá titul *Barbie* u Sony, zatímco Lego plánuje do Vánoc ještě tři tituly... Celosvětový prodej *Tekken 3* dosáhl tří milionů a stále pokračuje... Hasbro po *Centipede 3D* pokračuje hrou *Glover*,



bizarním plošinovkovým dobrodružstvím rukavice a jejího oblíbeného míče. Žádné otázky... Volant Rumble Wheel od Gamesteru bude fungovat s *Gran Turismem* po dodání připravovaného adaptéru. Naštěstí se neplánuje žádné zdražení... Sony plánuje nabídnout více než pět milionů PDA „hracích a informačních" jednotek pro první den jejich uvedení na trh... *Spice World* byl připraven pro vydání ještě před loňskými Vánocemi. Popularita těch holčiček se zřejmě vytrácí... Activision pracuje na 3D licenci *X-Mana* od firmy Marvel. Bohužel Activision nechystá pro PSX x-manovský patch pro hru *Doom*, který dříve nabídla hráčům na PC... Její Veličenstvo Politická korektnost se zbláznila! Frajerský Hiro přijde v evropské verzi taneční bojovky *Bust A Move* ▶

Pssst!

Tajné zvěsti, šušky šušky, šeptanda, drby a klepy.

(zvané *Bust A Groove*) o své cigárko... Co se přihodilo střílečce *Legion X* od Sony na E3? O GT Interactive se říká, že konečně vydá *Youngblood*, titul typu *C&C* založený na sérii komických knih Roba Liefielda... Acclaim útočí na EA Sports hrou *All-Star Baseball '99* a vylepšenou *NBA Jam*... Japonský hlavolam *Xi* (podívejte se do PSM 4) bude distribuován firmou THQ jako *Devil Dice*. K jejich dalším hrám patří *International Rally*

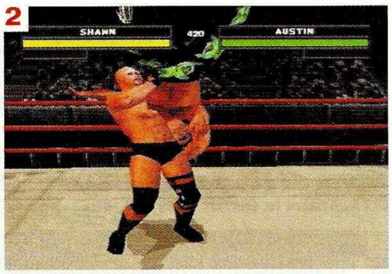


Championship, 3D střílečka *G-Darius*, 3D bojovka *Shao Lin*, *The Granstream Saga* a z kresleného seriálu vycházející *Rugrats*... Jak daleko se asi dostala parodická licence Sony k filmu Do naha?...V červnu s hratelným demem *Final Fantasy VIII* vydaná *Brave Fencer Musashiden* dostane pro vydání na západě nové jméno, *Brave Fencer Musashi*... *Marvel versus Capcom* (pro Evropu v licenci Virgin Interactive) bude na PlayStationu následována rovněž arkádovou bojovkou, *Marvel Super Heroes Vs Street Fighter*... Ubi Soft jde se svou *All Star Tennis* ostře do konkurence s gremlinskou *Actua Tennis*...

1



2



3





5





4

[1] V *Thrill Kill* od Virgin mohou bojovat čtyři hráči současně. [2] *WWF Warzone* od Acclaimu. [3] *RC Stunt Copter* vypadal skvěle. [4] *Syphon Filter* zaujal. [5] Zatímco *Croc 2* vypadal... řekněme stejně.

mohla série být *F1* zase na něco hrdá. *Psybadek* potěšil zvláštní směsí prvků závodění a plošinovky. Nikdo si není jistý, zda jde o závodní hru nebo plošinovku, i když její tvůrce ji označil jako nejvíce podobnou zvláštnosti N64 - *Diddy Kong Racingu*. *Colony Wars: Vengeance* vypadala také zajímavě. Její nové mise, které se odehrávají na povrchu planety jako doplněk k tradiční řežbě ve volném vesmíru. Jedna z demo misí obsahovala souboj s obrovským mechanickým pavoukem, který si vykračuje přes zamlžené hory.

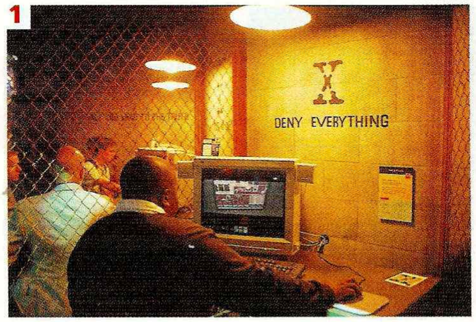
Stánek Sony podepíral promítací sál Squersoftu - hypermoderní zařízení tvaru kužele, kde byly promítány desetiminutové prostřihy z vycházejících her. Tituly jako *Einhänder*, *Front Mission Alternative*, *Bushido Blade 2* a *Parasite Eve*, kterou si oblíbila posádka PSM, se účastnily útoku na smysly diváků a braly jim dech. Během promítání cívky sponzorované PSM někteří uctiví obchodníci dokonce propukli v závěru filmu ve spontánní potlesk.

Podobně působivá videoukázka se týkala *Oddworld: Abe's Exoddus* (více v minulém čísle), skvěle demonstrující jak nové mudokonské výdobytky a četné logické prvky, tak některá nejlepší FMV, která kdy svět viděl.

Shiny Entertainment měli malou hlučnou rohovou boudu v oddělení Interplay, kde jindy nesmělý majitel firmy, Dave Perry, vzrušeně vysvětloval své plány pro *Wild Nines* (nyní mnohem násilnější než před rokem), *RC Stunt Copter* (prozatím nejvydařenější klon *Pilotwings*) a velký hit *Messiah* (mrkněte se na další stránky).

Hvězdou stánku Namco kupodivu nebyl *Tekken 3* - už ho všichni znají - ani dokonce maskot firmy ve hře *Pac-Man 3D* (která k našemu zklamání neposkytuje větší svobodu pohybu než *Crash*). Jednoznačným hitem se staly jejich dva nové automatové tituly dané do volného prodeje. *Time Crisis 2*, se svými dvěma obrazovkami a simultánním režimem

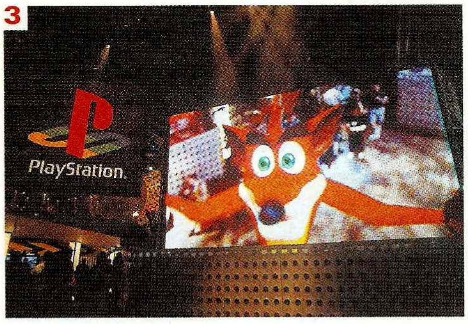
1



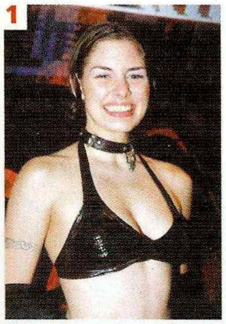
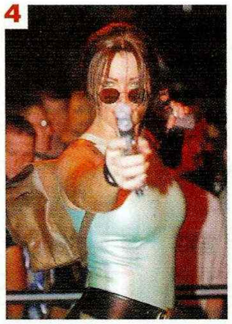
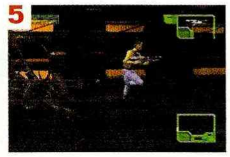
2



3



[1] Stánek *X-Files* předvedl pouze verzi pro PC. [2] Madam Andersonová se usmívala na houf šíleně drzých fotografů. [3] Virtuální Crash na stánku Sony. Renderovná kouzla nebo nešťastný chlápek převlečený za Crashe? To nebylo možné zjistit.

1 
2 
3 
4 
5 
6 
7 

[1] Trochu dominantní propagátorka *Thrill Kill*. [2] *Duke Nukem: Time To Kill*. [3] Baculatý Jackie Chan, hvězda *Stuntmasteru*. [4] Poněkud rozpálená Nell McAndrewová jako Lara. [5] *Alien Resurrection*. [6] *Knockout Kings* knockoutovaly sami sebe. [7] Slečna Forsakenová.

pro současnou hru dvou hráčů na stejném bojišti, neměla nouzi o návštěvníky, dychtivé ji vyzkoušet. Stejně přitažlivé pro další hromadu hostů letošní show byly dva arkádové kabinety *Soul Caliber* - pokračování *Soul Blade*...

Jak jsme předpokládali, stánku Eidos vládl *Tomb Raider 3*. Návnadou pro davy byla vyhlídka získat společné foto se současnou Larou Croft, Nell McAndrewovou (podívejte se na obrázek). Nejpodivuhodnější ze všeho však muselo být občasné zjevení virtuální Lary na obrazovce, kdy v reálném čase animovaná Lara odpovídala na naprosto nenacvičené otázky vznesené (ehem) tazateli z řad publika. PSM se později setkal s hlasem této Lary na ohromné party pořádané Sony (která se konala na nepoužívaném parkovišti s hudbou od Foo Fighters) a pochopili jsme, proč představovala pouze hlas. Chvála bohu. Poněkud více byla vidět mladá dáma podněcující zájem o *Thrill Kill*, bojovou hru určenou pro současnou hru čtyř hráčů na stánku Virgin. Mnohem více vzrušení se odehrávalo u stánku Fox Interactive, kde udržovala zájem



fanoušků filmu příjemně vypadávající *Alien Resurrection* (*Tomb Raider* s vetřelci). *Croc 2*, trochu rozsáhlejší a mnohem propracovanější pokračování se objevilo na videu, ale hvězdou stánku byla hra *X-Files* - především když se sama Gillian Andersonová (je mnohem menší, než si myslíte) odhodlala k poněkud rychlé a neklidné návštěvě.

Dle dlouhodobé tradice EA přivezli (na invalidním vozíku?) nejnovější sérii sportovních titulů pro rok 1999, všechny jsou propracovanější, aktualizované a (zívnutí) dokonalejší než loňské hry. Nejpozoruhodnější změna byla u nové *Madden '99*, která je konečně poprvé polygonální. Škoda, že to *NFL Gameday* od Sony (která je polygonální už spoustu let) a arkádový nováček *NFL Xtereme* dokonale zpackaly... Nová sportovní hra a bohužel zároveň i nejhorší hra na show byla *Knockout Kings*, vysoko ceněná boxerská licence EA. Ano, možná že má na palubě lidi jako Lennoxe Lewise, Evyndera Hollyfielda a celou spoustu hvězd, mezi nimiž nechybí například Mohamad Ali, ale má také nějakou hratelnost? Ani ň, tedy zatím...

Nejodpornější hrou na show (která dokonce odstavila hanebný 3D simulátor vraždění lesních zvířátek jménem *Deer Hunter* na vedlejší kolej) byla *Superman* od Tituse. V tomhle hokuspokusu s grafikou ve stylu Yaroze musí krychle představující supermuže supět prázdnými chodbami, a když narazí na černou dvourozměrnou desku, na hlavě se jí objeví červená úsečka. Přepněte si do létacího režimu, a ona vyskočí a bude se vznášet pár metrů nad zemí, jakoby svoje záda nabízela místo podnosu. Pozoruhodné.

První zprávy a recenze o tom všem očekávejte v příštích PSM.

[1] *Superman*: ubohý. [2] *John Madden*, slavný americký fotbal od EA, konečně používá polygony.

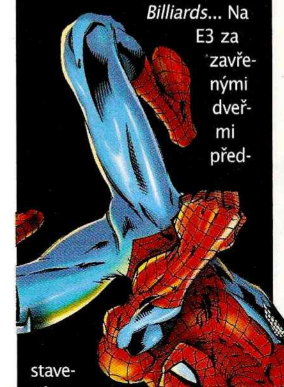
2 

1 

Psssst!

Tajné zvěsti, šušky šušky, šeptanda, drby a klepy.

Konzolová nostalgie pokračuje v rámci *Activision Classics*, kompilací 30(!) starých titulů od Activisionu pro Atari. Očekávejte skvělosti jako *Pitfall*, *River Raid* a podobně... Ascii hodlá vydat kulečníkový simulátor *Carom Shot 2* v USA jako *Backstreet Billiards*... Na E3 za zavřenými dveřmi představený *PaRappa 2* je už na cestě. Je slíbený režim multiplayer... Další licence od stále aktivnějších Activision s titulem *Spider Man* je pravděpodobná... Připravte se na další bezesné noci s *Puzzle Bobble 4* od Taito... Očekávejte, že se Acclaim zmocní licence na čtvrtou kapitolu bublinového šílení, které znáte spíše po názvem *Bust A Move*... Závodní hra od Square! *Grand Tournament Rally*, je na programu a jde ve stopách *Gran Turismo*... Ke specialitkám dualshockové verze *Resident Evil Director's Cut* a *Resident Evil 2* patří nový soundtrack, cheatový disk plus nový režim „akce bez okolků"... Cyclone Studios mají pro PlayStation předělat PC klasiku *Uprising*. Datum vydání v Evropě dosud nebylo stanoveno... Uhodne někdo, která konkurenční konzola se objevila v kancelářích šéfů Sony?... AD Vision zajistila překladatelská práva pro anime-komiks *Tekken*. Ale nedoufejte, že se toho někdy dočkáte i v češtině...



PSM SI HRAJE

THREE LIONS
Nebudeme vám nic nalhávat, tato hra stále zaměstnává redakční mašinku nejčastěji.

BUST A GROOVE
FLUID
BABY UNIVERSE
Trojice titulů, dělaná pro hračičky se zájmem o populární hudbu, zaujme spíše jednotlivce, který si může v klidu a soukromí rozkošnicky pohrávat s abstraktními barevnými světly a tvary, jak v doprovodu oblíbených hudebních cédéček (*Baby Universe*), tak za zvuku vlastníma rukama modifikovaného ambientu (*Fluid*). V *Bust A Groove* je pro změnu možné virtuálně tančit - pogo, breakdance, techno či jive, jak je libo. Vše je to zvláštním způsobem uklidňující. Společným znakem všech tří titulů je též skutečnost, že jde spíše o pohrávání si než o tradičně definované hraní. Vskutku příjemná a osvěžující změna.

TEKKEN 3
Už se objevil v PALové verzi, už se to valí i na vás, máte se na co těšit!

TOMB RAIDER 3 ODTAJNĚN

PSM SI ZAHRÁL S PRINCEZNOU LAROU III



Eidos tvrdí, že tato demo úroveň nebude v plné verzi *TR3* zahrnuta. Při pohledu na tu nádheru si říkáme: „Škoda!"

Ano, viděli jsme ho. Ano, hráli jsme ho. A další ano, vypadá opravdu velice dobře. *Tomb Raider 3* byl nesměle předveden na E3 vážené společnosti nejvýznamnějších hostů a PSM byl pochopitelně u toho.

Na deseti přístrojích bylo možné hrát rané, i když plně hratelné demo, představující zejména nové technologie, jichž bylo ve hře použito. Nám již dobře známá Lara se zde plíží, skáče a proplétá celou řadou pralesních, vodou zaplněných jeskyní, což autorům umožnilo předvést nové vodní efekty. Čas od času sejme Lara s typickou elegancí nějakou tu pumu. Je zde řada skalních bloků, vystavěných z nových polygonů, které mají spíše tvar trojúhelníků a nepravidelných hranolů než obligátních kvádrů, díky čemuž prostředí získává na realističnosti měrou vrchovatou. Po těchto blocích Lara šplhá a z nich také skáče efektní šipky do vody. Díky novému pohybu se elegantně protahuje pod padlými kmeny a překonává celou řadu jiných překážek.

Nejradikálnější změnou je ovšem zavedení hi-res režimu. Jistě víte, že dvě předchozí verze hry se odehrávaly v nezřetelném a hrubozrnném rozlišení 320x240. *Tomb Raider 3* má super ostré rozlišení 520x480. Další dobrou zprávou je to, že se hra vrací ke svým kořenům, mnohem větší měrou se zaměřuje na prozkoumávání a luštění hádanek v panenské přírodě a mnohem méně se tu dostává boje a přestřelek, které byly typické pro druhý díl.

V současné době se plánuje 12 úrovní situovaných ve čtyřech základních prostředích reálného světa (včetně sekce Londýn). Je zde rovněž celá řada nových vozidel a Lara se konečně snad dočká i vysněného Harleye.

Výrobce budeme i nadále bombardovat žádostmi o další informace a v příštím čísle přineseme o hře další podrobnosti v rubrice Primal Screen, takže, jak ostatně hlásá i reklamní slogan na tuto hru, nenechejte si ji ujít.



OPOMENUTÉ HRY

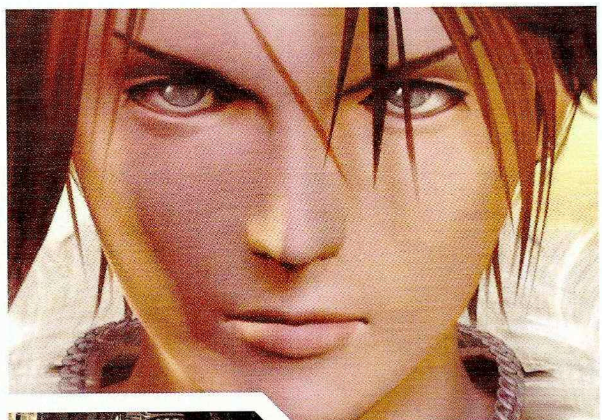
Her vycházejících na PlayStation je mnoho. Tolik, že se nám jejich recenze nepodařilo bezezbytku vtěsnat do omezeného počtu stránek našeho časopisu. Bylo nám líto obsazovat drahocenný prostor recenzemi na hry, které z toho či onoho důvodu nebyly tak pozoruhodné, na úkor atraktivních preview a čtivých tematických článků. Minule jsme zavedli stránku minirecenzí, ale ani to nestačí, a tak vám přinášíme alespoň zpětně seznam her, jejichž recenze v mateřském časopise vyšly, ale my jsme je bohužel museli opomenout. Pro vaši orientaci uvádíme též původní hodnocení.

Hra	Hodnocení
NBA Pro '98	7/10
X-Men	7/10
Iznogoud	2/10
Reboot	7/10
Chill	6/10
Premier Manager '98	7/10
World League Soccer	7/10
VMX Racing	3/10
Pax Corpus	2/10
Vs	7/10
WCW Nitro	5/10
V-Ball	8/10
Power Boat	5/10
Frenzy	3/10
Crime Killer	4/10
Xenocracy	5/10
Power Soccer '98	5/10

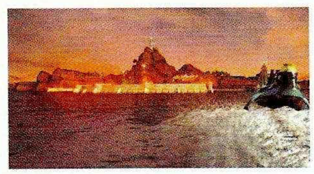
Zcela čerstvé obrázky z *Final Fantasy VIII*. Připravte se na hybridní mečopušku Squalla Leonharta. Hmmmm... hybridní mečopuška... to zní dobře!













OSM STATEČNÝCH

POSTUPNĚ SE OBJEVUJÍ DALŠÍ DETAILY O *FF VIII*



Jsou tomu přesně dva měsíce, co Takeichi Tomoyuki (prezident Square) a Hinobu Sakaguchi (viceprezident) poskytli v tokijském muzeu Roppongiho Laforeta dychtivému japonskému počítačovému tisku detaily týkající se *Final Fantasy VIII*. I přes značné utajení a informační embargo začínají na veřejnost prosakovat zprávy a obrázky ze hry.

Prvním zdrojem se stala CG videosekvence promítaná na tiskové konferenci - tento klip se má záhy stát součástí hratelného dema, které bude k dispozici jako součást CD s hrou *Brave Fencer Musashiden*. V promítaném videu bylo možné spatřit regiment námořní pěchoty, jak dobývá pevnost situovanou na jeden malý ostrůvek. Po velice krátké přestřelce se pěchota vyloďuje a dochází k úchvatným soubojům, které jsou vyšperkovány zvláštními světelnými efekty.

Ostrov v této chvíli obývají dva lidé, Laguna Loire a Squall Leonhart. Laguna Loire je vysoký, elegantní a díky zvláštnímu, západnímu oku lahodícímu designu vypadá tak trochu žensky; je mu 27 let, má dlouhé vlasy a povoláním je novinář, který odešel z armády, aby za spravedlnost bojoval perem. Oproti tomu nakrátko ostříhaný Squall Leonhart je zásadami nikterak nesvázaný borec, jemuž jde pouze o sebe sama. Koluje



Chcete toho vidět více? Hratelné demo *FF VIII* vyšlo v červenci v Japonsku společně s *Brave Fencer Musashiden*.



fáma, že tyto dvě postavy nakonec dá dohromady jakási žena. Dále o tom toho však moc nevíme. To, že se ve Square rozhodli pro méně „kawai“ (roztomile infantilní) postavy, se neprojevuje pouze stupněm detailnosti grafiky, ale rovněž podporuje zvěsti, podle kterých *FF VIII* bude používat engine ze hry *Parasite Eve*. Ve hře jako takové byl rovněž zdůrazněn realistický prvek. Prvky magie a fantasy ustoupily atmosféře, která má být mnohem všednější, a také postavy ve hře častěji než kouzla používají samopaly a bomby. Od famiconovských počátků v prosinci 1987 se hry *Final Fantasy* v nejrůznějších verzích prodalo neuvěřitelných 13 500 000 kopií jenom v Japonsku, a mimo Japonsko ještě dalších 5 000 000. Podle Sakaguchiho představovala *FF VII* zlomový bod, a to



díky využití technologie CD-ROM. Takeichi připomenul skutečnost, že to bylo první japonské RPG, které významně prorazilo i mimo zemi svého původu.

Jakkoliv byl Sakaguchi ohledně *Final Fantasy VIII* tajnůstkářský, přesto prozradil, že vývojový tým se tentokrát chce zaměřit především na emoce a psychologii jednotlivých postav. Další informace vám poskytneme, jakmile se nám hratelné demo *Final Fantasy VIII* dostane do ruky.



QUAKE II

PC HIT KONEČNĚ I NA PLAYSTATION





Nádhera co? Dokáže PlayStation grafiku, jako je tahle? Spousta lidí tomu nevěří. Brzy se ukáže, kdo má pravdu.





Konečně. Konečně, konečně můžeme na jistotu zvěstovat, že neuvěřitelně populární multiplayerová pecka od id Softu, *Quake II*, dorazí i na PlayStation. Na PC se objevila o Vánocích '97 a nejen, že v ní hrajete člena posádky vesmírné lodi a střílíte nepřátelské nestvůry tak, že z nich létají kousky masa (nebo co to je), ale co je důležitější, vašimi protihráči můžou být i kamarádi. Prostě hráčský ráj to na dohled od lodi PlayStation.



Jak překonvertovat hru, která na PC vybaveném 3D akcelerační kartou chodí rychlostí světla? Ehm, nikdo pořád jistě neví, jak na to. Activision ani po měsících vzdychání a pokašlávání oficiálně nechtěl vydání této hry na PlayStation potvrdit, ale časem prosákly z netěsnících zdí společnosti nějaké informace o této zapeklité konverzi. Zde je suma toho všeho: Zaprvé, o *Quake II* se předpokládá, že bude opět pro více hráčů, i když zatím není známo, jestli bude vyžadovat i hromady spojovacích kabelů či multi-tapů, nebo ne. Zadruhé, nepůjde o přesnou kopii PC verze. Zároveň se pracuje i na verzi N64 a obě budou pravděpodobně obsahovat nové úrovně, nové zbraně a nové nepřátele.

Vydání *Quake II* se chystá na Vánoce '98, ale my zde slibujeme, že vám zajistíme předběžné informace přímo od zdroje v podobě Activisionu. Více o tom a první záběry z verze pro PlayStation najdete v příštím čísle.

EXTÁZE

- *Metal Gear Solid*. To stačí.
- Třikrát amen! *Bust A Move* od Enixe se Sony chystá vydat v Evropě jako *Bust a Groove*.
- *Legacy Of Kain: Soul Reaver* - aneb *Tomb Raider* pro upíry. Mimochodem, to je doporučení.
- Spolupráce EA se Square. Legální tahanice jsou u konce, přichází čas na hry. Snad.
- Slečna Coco 'Crashova ségra' Bandicoot a zmatené pocity, které vyvolává u pubertálních vačnatců.

EXTÁZE
Trefy do černého a propadáky z bouřlivého světa PlayStation.
DEPKA

- Chystající se supermanovská licence Titus. Proč použití magického slova „superhrdina" musí vždy znamenat katastrofu?
- Neoficiální Dual Shock ovladače. Dost chabá náhražka.
- Mohl by někdo, prosím, prosím, vydat již přeloženou *Final Fantasy Tactics*?
- ...a ještě tu věc s těma Chocobama, myslím jako když už jste v tom.
- Ostudným debaklem je *Men in Black*. Už víme, proč se v redakcích hráčského tisku neobjevily žádné exkluzivní recenze...
- *Tomorrow Never Dies* odloženo na příští jaro. Očekávali jsme vás, pane Bonde...

DEPKA

GALERIE TÝPKŮ

ERPÉGÉČKOVÝ FANATIK

V angličtině píše slovo kouzlo většina lidí jako „magic". Příznivci RPG raději píší magik, majik nebo dokonce majic. To je dostatečný důvod, abychom se začali těmto zarostlým týpkům posmívat. Celá věc zde však nekončí. Proto vám doporučujeme, abyste svou pozornost věnovali následující stati věnované tomuto archetypu. Dozvíte se zde totiž pravdu o těch, kdo jsou neochvějně přesvědčeni, že kornoutové čepice, špičaté boty a pelerína jsou právě to, co frčí.

Jméno: Franta Kovář aka: Velekněz Oz-Narmy
Věk: 30, nicméně vypadá na 40
Životopis: Vyrostl v malé vesničce na Vysočině, kde byla nejen pošta, ale také holič proslavený modrými přelivy a knajpa U vola a skřítka. V hospodě měli obrázek, který se mu tuze líbil. Zcela pohrdl rozkošemi, které nabízela nedaleká díza, místo toho seděl ve spodkách v ušáku a četl knihy Iana Livingstona.
A ty knížky se mu líbily, že ano? Jasně, a vždycky si stránku přidržoval palcem, aby jeho hrdina neumřel.
Co se stalo pak? Objevil rozkoše, které skýtaly stolní fantasy hry a mírná masturbace.



Je to takový poustevník, co? No pár přátel má v Bratrstvu fialového mudrce.
Cože? To je takový jeho fantasy spolek. Oblékají se jako skřítci, válečníci a alchymisti, pijí „pravý" středověký chlast a při poslechu Jethro Tull předvádějí pohanské tance. Také našel zalíbení v jedné svobodné matce z nedalekého okresního města, ona se bohužel raději osvěžuje svářečem přezdívaným Velký zub.
A co s tím má společného PlayStation? Zatím vzal zavděk *Suikodenem* a *Alundrou*. Teď se právě prokousává *Final Fantasy VII*, a to už potřetí. Sice se mu líbí, ale má neodbytný pocit, že tam chybí Orkové.
A jeho život mimo svět fantasy? Pracuje v obchodě Pánská móda, kterému říká Pánská voda, neboť si myslí, že to je vtipné. Je to celkem nenáročné zaměstnání, které mu poskytuje dostatek času snít, že je panovníkem v čarovné zemi, zatímco pomáhá vybírat dědečkům speciální spodky, které je mají chránit před revmatem.


... pouze u nás
čeká na vás ...
... nová konzola
+ SPECIÁLNÍ OVLADAČ DUAL SHOCK
+ JEDEN PLAYSTATION MAGAZÍN S CD ZDARMA
prodejna
score
PRAHA:
Skořepka 6
PRAHA 1, 110 00
Tel: 02 / 2421 9581

NOVINKY ČESKÉ SONY

NA CO SE MÁME TĚŠIT?

Česká pobočka Sony chystá v nejbližší době několik velmi zajímavých novinek pro zdejší trh PlayStation, a proto jsme se obrátili na jejího zástupce, pana Svobodu, s následujícími dotazy:

Hovoří se o nové sérii konzol PlayStation řady 7000. Můžete nám říci, jaké nové vlastnosti bude tato modifikovaná verze mít a kdy si ji budou moci zájemci v Česku zakoupit?
V první řadě bych rád upozornil, že série 7000 není nová konzole, ale „jen" vylepšené provedení současné verze, a to ve dvou bodech.

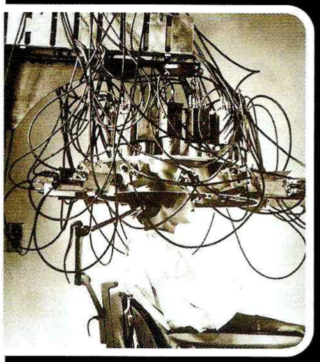
Vy jste již informovali o novém analogovém ovladači - Dual Shocku, který byl uveden na trh jako samostatně prodávané příslušenství. Tento je v sérii 7000 dodáván standardně namísto původně dodávaného základního ovladače. Vzhledem k tomu, že Dual Shock se ihned po uvedení na trh stal nejprodávanějším ovladačem na PlayStation, očekáváme, že tato změna výrazně povzbudí ty zákazníky, kteří se ke koupi konzole zatím odhodlávali. Podívejme se na sérii 7000 z hlediska finančního. My víme, že většina zákazníků si ke konzole časem koupí druhý ovladač, vzhledem ke své oblibě je to nejčastěji Dual Shock, za který zákazník zaplatí 1 690 Kč. Za ovladač dodávaný standardně musí zákazník zaplatit 1 190Kč. Tím, že jsme ke konzole nyní přidali místo základního ovladače Dual Shock, jsme ji v podstatě zlevnili o 500 korun. Zážitek ze hry není jen záležitostí konzoly jako takové, jde o to, jaký použijete televizor, jak kvalitní máte zvukový doprovod a také jaký používáte ovladač. Přidáním Dual Shocku tedy nabízíme za stejnou cenu silnější produkt.

Tím druhým vylepšením je funkce Soundscape, která přináší generované světelné efekty na obrazovce při přehrávání zvukových CD. Super funkce pro party!

Když je řeč o Dual Shocku, velmi brzy se v obchodech objeví širší nabídka příslušenství. Velmi dlouho byl veliký nedostatek paměťových karet, který je již doufám minulostí, a nyní jsou dostupné i v různých barevných verzích. Chystáme barevné ovladače a pistoli. Máte se na co těšit.

V některých evropských zemích jsou v provozu už i půjčovny s hrami na PlayStation, prý se něco podobného chystáte zavést i u nás...
V tuto chvíli je bohužel velmi brzy na jakékoli přesné informace. Pravdou je, že na půjčovnách pracujeme. Naší hlavní motivací je umožnit hráčům dobře si hru vyzkoušet a doma se v klidu rozhodnout, zda si ji koupí, nebo ne. Celá tato problematika je však bohužel poměrně rozsáhlá a kvůli velmi nízkému právnímu povědomí o vlastnictví práv na software je i velmi citlivá. Všichni víme, jaké množství her je pirátsky kopírováno, a věřte mi, že pro všechny výrobce her je to velký problém. Hráči si bohužel neuvědomují, že nakonec to budou oni, kdo nejvíce doplatí na nákup pirátského softwaru tím, že prostě žádné kvalitní hry nebudou dostupné, protože vývojáři nebudou mít dost prostředků nejen na to, aby je vyrobili, ale ani na jejich distribuci a propagaci.., V tuto chvíli mohu jen říci, že bychom ve druhé polovině roku chtěli otevřít několik půjčoven her, pravděpodobně za spolupráce s prodejci, kteří se PlayStation dlouhodobě věnují. Prozatím mohu vašim čtenářům doporučit, aby si vyhledali dobré prodejce, jejichž jména zveřejňujeme na inzertní straně - někteří z nich časem jistě nabídnou zcela legální možnost zapůjčení her. Na závěr jen poznamenám, že pokud v tuto chvíli někde existuje půjčovna, jež za úplatu půjčuje software Sony, tak jedná v rozporu se zákonem a vystavuje se riziku právního postihu.

Jaké možnosti poskytnete pro ty zájemce o vaši konzolu, kteří nemají dostatek peněz na její zakoupení a rádi by využili nějakou formu leasingu?
Toto je po zřízení půjčoven her druhá důležitá novinka, na které pracujeme tak, abychom ji připravili na podzimní trh. V tuto chvíli bohužel ještě nemám konkrétní finanční nabídku, kterou bych vám mohl prozradit. Naším cílem nicméně je najít jednoduchý finanční produkt, jenž by byl velmi snadno pochopitelný, transparentní pro kupující a hlavně nebyl zbytečně drahý.



OSOBNOSTNÍ TEST

SLUŠNÁ MAJORITA SE DOMNÍVÁ, ŽE VIDEOHRY JSOU ŠKODLIVÉ. TENTO JEDNODUCHÝ TEST VÁM UKÁŽE, ZDA PŘECI JEN NEJSTE INKARNACÍ ĎÁBLA.

OTÁZKY:

1) Právě jste dohrál *GTA*. Cítíte podivné vzrušení. Co uděláte?
(a) Dám si šálek čaje a pak se podívám na Riskuj s úžasným moderátorem Svobodou.
(b) Zajdu si s přítelkyní na jedno pivo a pak se rychle vrátíme domů a rozdáme si to v *PaRappovi*.
(c) Ukradnu sousedovi auto a pak s kámošem uděláme nejbližší prodejnu s počítačovými hrami.
(d) Nasadím si černou kápi a budu se potulovat po místním hřbitově (doufám, že bude mlha) v naději, že někde na odlehlém konci potkám neopatrné milence.

2) Jste po špatném dni v zaměstnání frustrován a na dně. Co uděláte?
(a) Poběžím domů a chvíli si popláču do polštáře. Pak se budu snažit relaxovat při háčkování.
(b) Vybiju se s partou kamarádů v malém turnaji s hrou *Tekken 2*.
(c) Zajdu do svýho lokálu, dám si sedmnáct velkých piv a pak rozbiju držku prvnímu, kdo si o to řekne.
(d) Budu slídit po temných uličkách, žíznivý po panenské krvi.

3) Co si myslíte o *Resident Evil 2*?
(a) Odporná, perverzní věc. Měli by jejího tvůrce kastrovat.
(b) Působivý horor. Je v pořádku, že je mládeži do osmnácti nepřístupný.
(c) Hrál jsem ji už pětatřicetkrát a rád si to vyřídím s každým, komu se nelíbí.
(d) Hmmmm... lahůdka!

4) Který film byste nejradši viděl ve formě videohry?
(a) Miluju film Za zvuku hudby. Ale nechtěl bych, aby byl poskvrněn něčím tak nízkým, jako je počítačová hra.
(b) Indiana Jones a chrám zkázy. Byla by to určitě skvělá akční adventura.
(c) Nic těžkýho, bohatě by stačil takový Texský masakr motorovou pilou.
(d) Proč se dívat na směšně moralizující filmy, když je mnohonásobně předčí skutečný prožitek ze života žitého na plno?

5) Co vám občas brání v klidném usínání?
(a) Tma, zvuky, divné hlasy, starosti co bude zítra v práci, starosti co bude pozítří v práci, vlastně všechno.
(b) Občasné finanční problémy a starosti s tím zatraceným posledním krystalem v *Crash Bandicootovi 2*.
(c) Nic. Až na to, že matrace v mojí cele je dost úzká a nepohodlná.
(d) Touha po neposkvrněných mladých dívkách s alabastrově bílou kůží. Neutuchající žízeň po teplé krvi.

6) Co byste řekl lidem, kteří jsou přesvědčeni, že videohry přispívají k vzrůstu násilí ve společnosti?
(a) Naprosto jim rozumím. Videohry by měly být neprodleně zakázány. Stejně tak populární hudba, kina a Rádio 1.
(b) Mýlí se. Videohry jsou hrány zcela obyčejnými lidmi. Já jsem toho příkladem.
(c) Dal bych jim přes hubu.
(d) Pozval bych je po setmění do svého gotického hradu, kde bychom pokračovali v diskusi.

VÝSLEDKY:

Většina odpovědí (a): Jste pravděpodobně jeden z parchantů místního hlavouna Řádu klepajících se oveček. Ubohá, patetická karikatura člověka. Bojíte se dokonce i *Tetrisu*.
Většina odpovědí (b): Jste čtenářem PSM. Rozumný ve všech ohledech a v každé situaci. Hrajete si upřímně rád.
Většina odpovědí (c): Jste hulvát a kriminálník, možná i psychopat. Nedokážete rozpoznat rozdíl mezi herním násilím a skutečným životem. Potřebujete pomoc a dozor.
Většina odpovědí (d): Máte potřebu, kterou musíte naplňovat. Spíte v rakvi a nemáte odraz v zrcadle. Jste upír.

KDO JSOU K ČERTU TI: **GREMLIN INTERACTIVE**

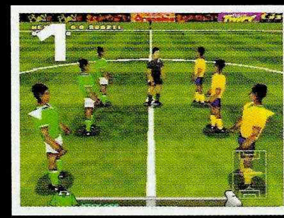
ROK ZALOŽENÍ: 1984
SÍDLA: Sheffield, Anglie (centrála), Dundee (DMA Design) - Anglie, Los Angeles - USA, Melbourne - Austrálie
POČET ZAMĚSTNANCŮ: 300
KLÍČOVÉ OSOBNOSTI: Ian Stewart (výkonný ředitel), Cees Zwaard (obchodní ředitel), David Jones (ředitel tvůrčí sekce)

HISTORIE: V roce 1984 vznikla firma Gremlin Graphics (jak se tehdy jmenovala) na bázi obchůdku s hrami, který vlastnil Ian Stewart. 8 bitové tituly, které odsud záhy vzešly, šly rychle a dobře na odbyt. Počítače ZX Spectrum a Commodore ovládly hry jako *Thing On A String*, *Bounder* a pozoruhodná *Potty Pigeon* a *Monty Mole* (obě od kmotra všech programátorů Tonyho Crowthera). V roce 1987 se jeden ze zakládajících podílníků, Jeremy Smith od firmy oddělil, a založil Core Design. Téhož roku se Stewartovi podařilo zajistit Gremlinu větší nezávislost odtržením od tehdejšího vydavatelského obra US Gold. Nedlouho poté se přidala i Stewartova žena Jenny Richards a od té doby Gremlin ani jedinkrát nezaváhali. Následoval šestnáctibitový boom, který byl pro Gremlin obrovsky výnosný. S tituly *Lotus*, *Zool* (gremlinovská plošinovková postava), *Nigel Mansell*, *Heroquest* i s velice populární sérií *Premier Manager* dosáhli fenomenálního úspěchu na Amize.

SOUČASNOST: Gremlin byla jedna z prvních firem, která se pustila do programování na PlayStation. *Acuta Soccer* a střílečka *Loaded* se staly hity hned v počátečním období této platformy. *Loaded* zaznamenalo takový úspěch, že v USA mělo její kopii odhadem 20 procent majitelů PlayStation. V březnu '97 Gremlin získala pod svá křídla skotský programátorský tým DMA Design, kteří stojí za nesmírně populárními *Lemmings* a *Grand Theft Auto*. V tomto momentě byla firma Gremlin největším evropským nezávislým softwarovým vydavatelem. Období 1997-1998 bylo v celé historii společnosti nejúspěšnější. Na sérii *Actua*, kam patří *Actua Golf 2*, *Actua Soccer 2* a *Actua Ice Hockey*, vydělala majlant. Série byla velice populární a poskytovala skvělou zábavu. Nedávno se do oblasti závodních aut vřítila *Motorhead*, která soupeří o pozici s *Gran Turismem*. A velká filmová licence *Men in Black* byla.... řekněme velkou filmovou licencí. Gremlin v současné době pracuje na řadě titulů, mezi nimiž nechybí vesmírné lodi, rallye auta a bojující prasátka.



PLAYSTATIONOVÉ **PORTFOLIO**



ACTUA SOCCER 2
Jeden z nejakčnějších fotbalů na PSX. *Actua 2* byl oproti původnímu titulu výrazným zlepšením. Vrchol série, kterému k dokonalosti schází opravdu málo.



LOADED
V jednom kuse zabíjíte jen tak pro zábavu. Hra odehrávající se ve vězení, která se přiživila na populárních střílečkách, byla megahitem v celých Spojených státech.



MOTORHEAD
Hra *Motorhead*, kterou tak trochu zastínilo *GT*, si zaslouží pozornost, protože kombinuje grafiku s velkým rozlišením a plynulou akci.

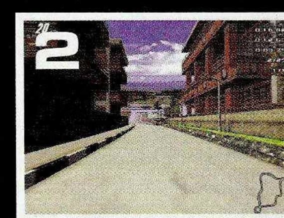


PREMIER MGR '98
Koncept hry založené na kontaktu kopaček usměrňujících kulaté kožené těleso vyplněné vzduchem dosud nikdy nebylo tak detailně propracováno.

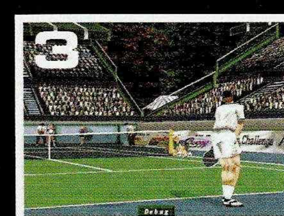
CO SE PRÁVĚ **CHYSTÁ?**



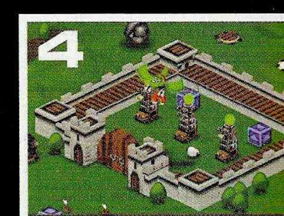
WARHOGS
Strategická hra, která používá engine *Actua Golfu* a je jakousi variantou *Worms* v 3D a s prasátky. Vepřík kontra vepřík, přičemž ani jeden se nechce stát slaninou.



RALLY
Rally je pracovní název této hry a není vyloučeno, že bude patřit do řady *Actua*. Zatím máme o tomto titulu jen málo zpráv. Ovšem, že půjde o závody a o auta, to se zdá být jisté.



ACTUA TENNIS
Jde o dlouho odkládanou hru, měla vyjít už v létě '97. Pravděpodobně se objeví nyní v souvislosti s Wimbledonem '98. Bude to tenis, jaký jsme si všichni přáli?

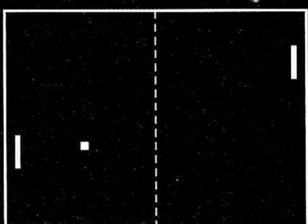


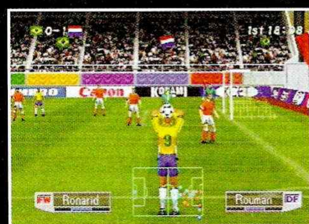
TANKTICS
V tomto bizarním křížení se setkal svět fantazie a válečnictví. Čtyři různá období. Ovce jsou očividně cenným zbožím. Draci si staví tanky. Všechno to zní dost prapodivně. A poněkud šíleně. A taky lákavě.

LOADING 76% COMPLETE

Zasvěcená mluva

Lekce #4 sportovní simulace





Skutečnost: Od té doby, co Bůh na nebesích stvořil videohry, existují také sportovní simulátory. Jestliže se dva malí průměrní chlapečci, oblečení ještě do dupaček, dokážou bavit celé odpoledne čutáním do nafukovacího balónku, i sportovním simulátorům poslouží všechny pixelovité útvary, které se třeba i vzdáleně podobají míči, aby s naprostým přehledem uvedly sportovní fanoušky do stavu multiplayerové nirvány. Chcete-li vědět víc, čtěte dál...

A sportovní hry tedy jsou...?
Simulací nějakého sportu, což vás asi nepřekvapuje.

Kdy toto všechno začalo?
Už v roce 1972, chcete-li to přesně. Chlapík jménem Nolan Bushall naprogramoval počítačovou hru, již nazval *Computer Space*. Hra se skoro vůbec neprodávala, Bushall proto znovu sedl ke stolu a vytvořil hru jednodušší, kdy hráči bouchali do míčku sem a tam. Hra se teď jmenovala *Pong*, vzniklá společnost si dala název Atari a hle, videohry byly na světě. Amen.

To bylo již před čtvrtstoletím. Co se stalo od té doby?
Atari a další výrobci dvoubitových herních mašinek vydali i domácí verzi *Pongu* a herní průmysl se začal orientovat na cartridge. Když se *Pac-Man* a podobní zmocnili srdcí hráčů, sportovní simulátory na chvíli vyšly z módy. Z té doby stojí za zmínku *Soccer* od Intellivision.

A co automaty?
Pokud zrovna nejste příznivcem závodních her (o kterých pojednáme samostatně), žádnou významnou roli nehrají. *Virtual Striker* od Segy i *NBA Jam* od firmy Midway jsou skvělé a samozřejmě tu je ještě *Track and Field* od Konami, který se stal ve své době absolutním hitem a dodnes zůstává klasikou v oboru frenetického bušení do ovládacího rozhraní. Pochopitelně existovaly a existují lyžařské automaty (*Alpine Racer*) či boxerské bojovky typu *Punch Out*...

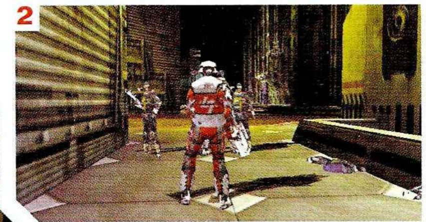
A pak přišlo *ISS Pro '98* a ...
Ne tak zhurta. Na Spectrum se tehdy objevily *Summer Games* a *Daley Thompson Decathlon* od Oceanu (čemu se smějete?), na Commodore 64 existoval nesmrtelný *International Soccer*, zatímco Amiga, ta byla na sporty trochu nudná - stále se dokola hrál jen *Sensible Soccer* a *Jimmy White's Whirlwind Snooker*.

Ale tohle je Oficiální PlayStation Magazín. Jaké hry bych si měl zahrát v roce 1998?
Stačí snad říci, že je jich nepřeberně. Vedoucí firma v oboru sportovní simulace, EA Sports, pokrývá pravidelně golf, lední hokej, americký fotbal a vlastně prakticky všechny populární sporty. Gremlinská pečeť *Actua* je také téměř spolehlivou zárukou kvality. V oblasti simulace basketbalu ještě nesmíme zapomenout na seriál *Total NBA* od Sony.

To je všechno celkem známé.
Dobře. Digitální výstředníci nechť zkusí *Virtual Pool* (8/10), *Jonah Lomu Rugby* (7/10), *International Track Field* (8/10) a *Victory Boxing* (8/10). Hru *K1: The Arena Fighters* (4/10) můžete s klidným svědomím vynechat.

Víte o nějaké zvláštní univerzální taktice?
Hulvát by navrhl hodně mačkat tlačítko X, avšak zatímco se mnozí k takovéto zbabělosti, která bohužel občas funguje, skutečně uchylují, pravý umělec dá přednost machiavelistickému vypracování, trošce karpovské strategie

[1-2] Postavy ve hře jsou vytvořené položením digitální muskulatury na kostru. Velice realistické. Je škoda postavy mrzačit, ale nedá se nic dělat.





JEHO MESIÁŠSKÁ SVÁTOST

ANDĚLSKÁ BRUTALITA VE HŘE *MESSIAH*

Nejnovější produkt Shiny, hru *Messiah* (Mesiáš), provázejí kontroverze. Kalifornská firma se totiž rozhodla svou trojrozměrnou akční adventuru postavit na silně náboženské tématice. A nejen to. Vedle hlavní postavy, což je dítě s andělskými křídly, je hra přeplněná hrubými zkorumpovanými policisty, prostitutkami a transvestity.

Doufejme, že žádný z argumentů, které v nadcházejících sporech padnou, nezastíní to, že hra se skvěle hraje. Hráči jsou v roli Boba, anděla, jehož úkolem je pokusit se ochránit sedm pečetí umístěných na Zemi do doby, než nastane apokalypsa. Naneštěstí Satan začal s ničením dříve, než se všeobecně čekalo. Vy, coby andělská bytost, nemáte k dispozici zbraně jako takové. Vaše obranné a útočné schopnosti se projevují skrze jiné postavy, které získáváte a ovládáte. Právě to dělá hru velice originální i potenciálně i více „kacířskou".

Když získáte nějakou postavu, můžete si s jejím tělem dělat, co chcete. Pokud projdete křížovou palbou, ohněm nebo spadnete ze střechy, zničí to osobu, kterou ovládáte, ale vám se nic nestane. Když opustíte nešťastníky, dojde jim jejich osud a začne veliké kvílení. Musíte využívat takovou strategii, že pro každý zvláštní problém si zvolíte správnou postavu. Například policisté dokáží bez problémů proklouznout bezpečnostní kontrole, zatímco pro masakr natvrdo jsou nejvhodnější korby se rotačními kulomety.

I přes děs a hrůzu nahánějící téma vypadají motion-capturované postavy i mnoho barevných světelných efektů velice působivě, až rajsky zářivě. Velká část práce na hře byla věnována „volumetrickému" osvětlení. Tento termín označuje myšlenku, že v mesiášském světě může každá postava vrhat realistický stín. Jednotlivé postavy jsou rovněž obdařené nevídaně propracovanou umělou inteligencí. Lidé od Shiny dokonce tvrdí, že se tyto postavy dokážou učit, místo aby vykonávaly předem definované příkazy.

Hra sestává ze čtyřech světů: Metropolis, Second City, Orbit a Dark Side of the Moon - každý z těchto světů je rozdělen do alespoň pěti podúrovní. Součástí hry je rovněž modus Deathmatch. Kompletní hra vyjde na dvou discích. A stalo se, že *Messiah* vypadá opravdu dobře.





[1-2] I když jste postavou drobní, ve srovnání s nohsledy rohatého padoucha jste ironicky ta nejtvrdší věc v místnosti. Zmocněte se jich a nasměrujte je do palby.



UNITED STATES OF PLAYSTATION

Nejnovější a nejskvělejší zprávy ze Států od našeho tamního zpravodaje.

Interact má vydat Eidosem schválené periférie pro *Tomb Raidera III.* Nejprve by se měla objevit řada paměťových karet, které nejenomže nabízejí 30 paměťových bloků, ale navíc jsou ve tvaru trojrozměrných eidosovských postav. Očekává se také celá řada SharkBytů - speciálních karet, které píchnete do vašeho portu pro paměťovou kartu a získáte cheaty k jednotlivým úrovním a secretům, jimiž hra disponuje. Ale je to pak vůbec nějaká zábava?

Dále se nám doneslo, že autor Generation X, Douglas Coupland, právě píše pro Prima Games Publishing knihu o Laře s názvem Lařina kniha: Lara Croft a fenomén Tomb Raidera. Vypadá to, že vydavatelská smetánka typu Girlfriend In A Coma nebo Microserfs se probudila z kómatu o něco později než měla...

V USA by se právě nyní měl objevit „PlayStation One And A Half". Nejen že má standardně přibalený ovladač Dual Shock, ale i Sound Scope - což byla dříve výhradně japonská záležitost (rovněž známé jako *Baby Universe*), díky němuž se z vaší obrazovky stane interaktivní světelná show jako doprovod pro přehrávání hudebních cédéček. Do Evropy by tato série konzol měla dorazit kolem Vánoc.

ORIENT EXPRES

36 ON 136 OE プレイステーション™

POTŘEBUJETE ZNÁT NEJŽHAVĚJŠÍ NOVINKY Z JAPONSKA? PAK JE TU PRO VÁS NICOLAS DI CONSTANZO, NÁŠ ČLOVĚK S REZIDENCÍ NA DÁLNÉM VÝCHODĚ...

ŠKÁDLENÍ IDOLŮ

Ze všech žánrů je v Japonsku nejvíce populární simulace života. Letos v létě se má objevit na trhu *Debut 21*, nejnovější produkt simulačních specialistů Nec Interchannel. Chcete vědět, o co v něm vlastně jde? Píše se rok 2020 a idoly (tj. pop zpěváci, filmové hvězdy) byly nahrazeny androidy, kteří dokáží celou tu hru se slávou zvládnout lépe a mnohem velkolepěji. Hru hrajete coby manažer ženského idolu/androida jménem Kamisaki Ai, provedete ji školou šarmu a zdokonalíte tak její půvab, inteligenci, duševní rovnováhu, což jí zároveň dodá mnohem více energie.

Záleží na tom, pro jaké povahové rysy se rozhodnete - podle toho se Kamisaki Ai bude nejlépe hodit pro kariéru tanečnice, diskžokeje, zpěvačky nebo herečky. Bohužel, nejenom že musíte získat schopnosti ve všech těchto oblastech, ale také stojíte před faktem, že jelikož je Kamisaki android, má životnost pouhého jednoho roku. Tudíž se musíte naučit co nejvíce v co nejkratší době a zda jste uspěli či nikoliv, se ukáže, až vystoupí na pódiu před veřejností.

Hra se má objevit na japonském trhu již toto léto, ovšem vyhlídky na to, že bychom se mohli dočkat i evropské verze, nejsou nikterak růžové.





***Debut 21* je plný zpívajících robotů a androidních DJs. Hmm.**

NEJÚSPĚŠNĚJŠÍ V JAPONSKU

Bezpochyby největším ceremoniálem udělování cen v Japonsku letošního roku byla akce s příznačným názvem PlayStation Awards. Událost zahájil prezident SCE pan Tokunaka a ceny byly uděleny ve třech hodnotách, přičemž o výsledku rozhodoval počet prodaných výlisků a tomuto počtu ekvivalentně odpovídala i finanční odměna: zlatá cena (500 000 výlisků/jenů), platinová cena (1 000 000 výlisků/jenů) a dvojitá platinová (2 000 000 výlisků/jenů). Když uvážíte, že 2 miliony jenů je skoro půl milionu korun, pak není divu, že zde vedle sebe seděla celá řada pěkně napjatých producentů, zatímco Hideo Kojima, který stojí za *Metal Gear Solid,* se potuloval v dokonale padnoucím obleku kolem čínského bufetu. Když hlavní producent *GT* přebíral velice vzácnou, dvojitě platinovou cenu za *Gran Turismo*, prohlásil, že peníze půjdou na zaplacení účtů za benzín, který vývojový tým při výrobě hry projezdil.

SCE rovněž utajovala dvě velice překvapivá demonstrační videa. Prvním byla skvělá ukázka ze *Soul Caliber* (*Soul Blade 2*) od Namca, čerstvě nahraná z automatového boardu System 12. Druhým pak filmová ukázka ze squareovské *Final Fantasy VIII*, jejíž premiéra byla k vidění pouhé čtyři hodiny před oficiálním programem.

Na závěr večera předali zástupci SCE každému účastníkovi speciální láhev Cabernet Sauvignon. Ptáte se, čím že byla tak zvláštní? Každá z lahví totiž měla na vinětě nápis „třicetimiliontá láhev naplněná 5. února 1998"...



„A vítězem se stává... ," prezident SCE, pan Tokunaka, udílí ceny PS Awards.

VÍTĚZOVÉ:

Dvojplatinová cena
Gran Turismo (SCE)
BioHazard 2 (Capcom)

Platinová cena
PaRappa The Rapper (SCE)
Final Fantasy Tactics (Square)
Saga Frontier (Square)
Derby Stallion (ASCII)
Minna No Gold (SCE)
Chocobo's Mysterious Dungeon (Square)
Tekken 3 (Namco)
Parasite Eve (Square)

Zlatá cena
Densha De Go! (Taito)
Crash Bandicoot 2 (SCE)
Tales Of Destiny (Namco)
Momotaro Denttsu 7 (Hudson)
Xenogears (Square)
Monster Farm (Tecmo)
Powerful Pro Baseball (Konami)
Front Mission (Square)
BioHazard: Director's Cut (Capcom)
Ace Combat 2 (Namco)

OPAKUJTE PO MNĚ

K*ing's Field* byla jedním z vůbec prvních trojrozměrných titulů pro PlayStation v době, kdy jen zmínka o „polygonu" stačila k tomu, aby hra šla doslova na dračku. Akčně laděné erpégéčko s rozsáhlými mapami a ještě monumentálnějšími monstry tehdy zaznamenalo přímo ohromující úspěch. Dnes, o čtyři roky později, se jeho autoři z From Software rozhodli představit nám svůj nový produkt jménem *Echo Night*.

Na vás, coby hráčích, je vžít se do role jistého Richarda Osmonda a vyřešit hádanku lodi duchů jménem Orpheus. Prý se můžeme těšit na úžasné modely lodí a nový „poznámkový" systém, v němž si vzkazy NPC postav můžete zaznamenávat a kdykoliv do těchto poznámek nahlížet. Také čekejte poněkud spletitý příběh, avšak bohužel nikoliv skutečné bitevní scény. I když osobní parametry hlavního hrdiny (tzn. ukazatel životní energie atd.) se budou měnit v závislosti na tom, jak se vypořádáte s danými situacemi, ti, kdo očekávají tradiční erpégéčkovský systém, asi budou zklamáni. Zato ti, kdo touží po inteligentní modifikaci *Final Fantasy* odehrávající se na palubě Marie Celeste, se s *Echo Night* mohou vydat na plavbu již letos v srpnu.



KRVAVÉ BĚSNĚNÍ

Kdysi platilo, že na PlayStation se ve hrách neobjevovala krev. Sony totiž „laskavě požádala" všechny ostatní výrobce her, aby obrazovku netopili v krvi. Pak po dlouhých debatách získal Capcom od Sony svolení použít „soft" krvavé scény v *BioHazard* (japonský název pro *Resident Evil*), čímž se tak zrodila nová, hororová éra.

Poté přišla *Kokumeikan* (v Evropě známá pod názvem *Deception*). Hra se pyšnila hororovými scénami, potemnělou atmosférou a stala se poměrně velkým hitem. Letos v létě chystá Tecmo její pokračování, hra prý má zdokonalený interface a hlavní postavou je dívka jménem Milenia. Jelikož stojí před těžkým úkolem zbavit hrad nejrůznějších příšer, má k dispozici veliké množství nejrůznějších pastí. Ty používá v různých kombinacích, příšery chytá a pak je zase v ten správný okamžik pouští na svobodu - stejně jako tomu bylo v prvním díle. A stejně tak se s vývojem hry mění i dějová linka.

K novým rysům hry patří zadní pohled ve stylu *Tomb Raidera*, zjednodušený systém životní energie a pochopitelně i nové, lepší pasti. Hra je laděná více akčně, je zde méně textu, větší bitvy a interface je velmi ergonomický... prostě *Kokumeikan* může být budoucí hit.









[1, 2] Olysalé příšery, krevní sedliny a svištící sekery... Kokumeikan se vrací...

FINAL FANZIN

Stejně jako jsou hráčské fanziny ve většině evropských zemích, i Japonsko má svou vlastní verzi těchto amatérských plátků zvanou „koojin manga" („koojin" se obvykle překládá jako „individuální"). Dávají je dohromady skupinky nadšenců a tyto časopisy se prodávají v Akihabaře, slavné elektronické čtvrti v Tokiu. Obchody si z prodeje časopisů strhávají menší provizi, než je zvykem u oficiálních periodik, a pořádají i fanzinové hitparády. Rovněž se ví, že nejlepší přispěvatelé do těchto časopisů časem získávají místa u velkých firem. Koojin manga byla zpočátku pouze zábava, módní záležitost, teď se úzce zaměřuje na hry typu *FF VII*, *BioHazard* a *Tekken 3*. Ti, komu termíny „manga" a „anime" něco říkají, nebude jistě překvapen, že tyto fanziny upřednostňují téma akčních sekvencí a sexy hrdinek v negližé.

電撃 PlayStation DENGEKI CHARTS*

OD 6 DUBNA DO 3 KVĚTNA

TOP 10 – PRODEJ

1. **Tekken 3** (Namco)
2. **Parasite Eve** (Square)
3. **World Stadium 2** (Namco)
4. **Gran Turismo** (SCE)
5. **Evangelion Steel Girlfriend** (Gainax)
6. **BioHazard 2** (Capcom)
7. **Power Stakes 2** (Aques)
8. **Rebus** (Atlus)
9. **Tail Concerto** (Bandai)
10. **Shin Nihon Pro-Wrestling 3** (Tomy)

TOP 10 – OČEKÁVANÉ

1. **DragonQuest VII** (Enix)
2. **Sokaigi** (Square)
3. **To Heart** (Rifu)
4. **Star Ocean: The Second Story** (ENIX)
5. **Slayers Roi Yaru** (Kadokawa)
6. **Double Cast** (SCEI)
7. **Marie No Atelier Plus** (Gust)
8. **Gensoo Suikoden II** (Konami)
9. **Tokimeki Memorial Quizz** (Konami)
10. **Next Generation: Robot Senki Prep-Saga** (Takara)

TOP 5 – ČTENÁŘSKÁ

1. **Final Fantasy VII** (Square)
2. **Parasite Eve** (Square)
3. **Xenogears** (Square)
4. **BioHazard 2** (Capcom)
5. **Tekken 3** (Namco)

* Žebříčky převzaty z časopisu Dengeki PlayStation, nejprodávanějšího japonského magazínu výhradně věnovaného majitelům PlayStation.



NÁMITKY K NÁMĚTŮM

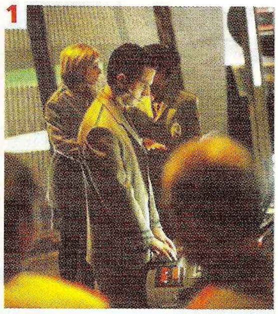
PAX CORPUS

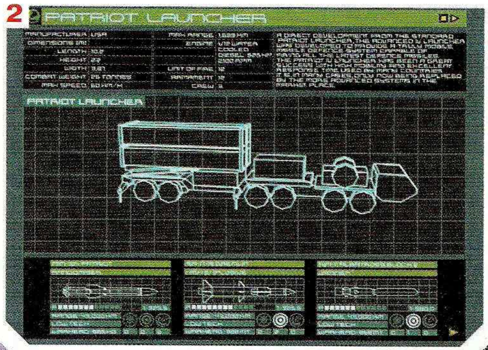
Skoro každý tvůrce počítačových her do nich umisťuje nějaký příběh - to je znát..

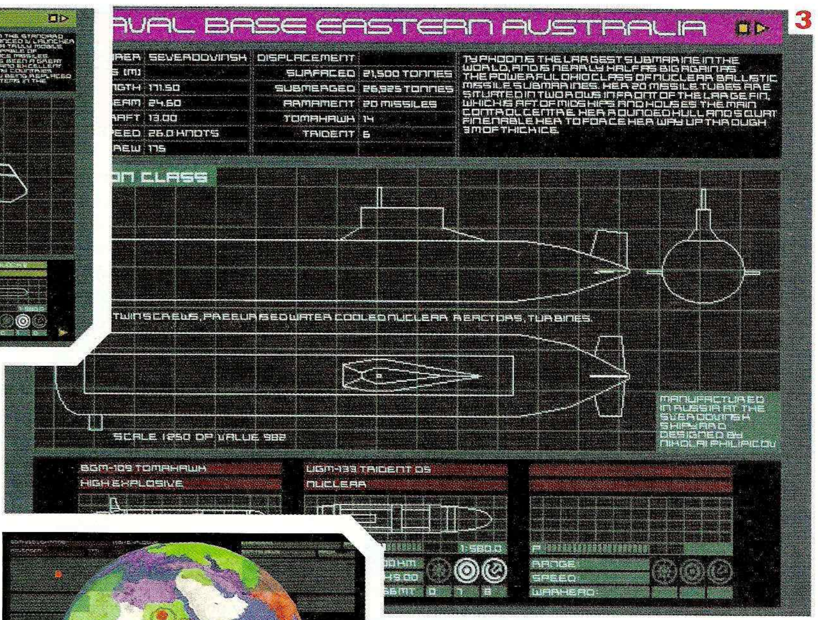


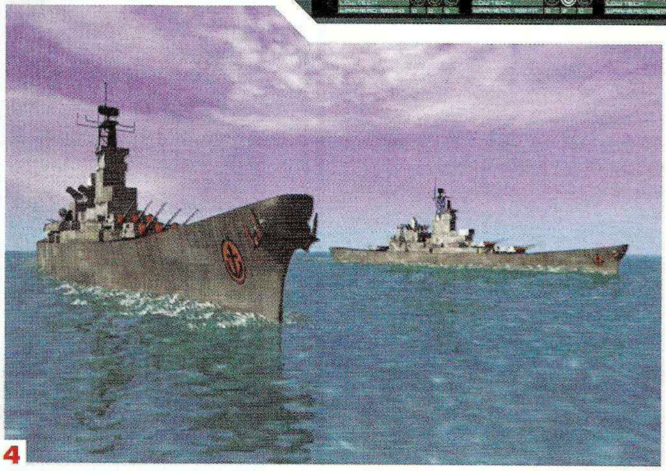
Monumentálně vyhlížející hra *Pax Corpus* (od Crya) se nechce pouze jen tak přiživit na filmových klišé a vrhá se světa pohyblivých obrázků s plnou vervou. Děj se odehrává v mytickém světě Oz-Nama. Je na první pohled jasné, že autoři zde sprostě ukradli obrovsky populární jména, zejména Oz (znáte přece Čaroděje ze země Oz?), a tuto terminologii smíchali s vymyšlenými slovy. Setkáváme se zde s Alcyon Corp. Nemusíte být věštci, abyste uhodli, že se jedná o „obří korporaci, jejíž rozpínavost dusí svět Oz-Nama". Takových megakorporací (v čele se staviteli pyramid 21. století Tyrell Corp. z Blade Runnera) přeci už bylo.

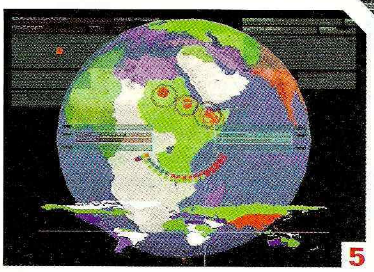
Dosud tedy zatím samé převzaté věci. Poté však přichází *Pax Corpus* s něčím originálním. Pax Corpus je zbraň, která vede k nesmrtelnému životu výměnou za nepříjemnou ztrátu svobody myslet. Některé scény by se hodily do Highlandera stejně dobře jako do Drákuly. Celá tato míchanice je potom zabalena do uniforem ve stylu Barbarelly, obyčejným puškám se zde říká „blastery" jako ve Hvězdných válkách, objeví se zde temná postava typu dr. Frankensteina. No a co z toho vyleze jako celek? Takový příběh, který je mixem z Beethovenovy druhé symfonie, televizní soutěže Pět ran do klobouku a filmu Zachraňte Williho 3. Fakt boží.

1


2


3


4


5


[1] FMV vám sděluje nemilou skutečnost, že jste v roli nepřítele mnoha lidí a národů. [2-3] Diagramy vypadají velice autenticky, a je docela zábava je procházet. [4] Ve hře najdete všechny známé zbraně hromadného ničení, připravené spustit na váš povel. [5] Zeměkoule. No tak, pusťte se do ní!

Se hrou, jako je tato, byste mohli vládnout světu

GLOBAL DOMINATION

PROFIL



Mark Green

- **Povolání:** hlavní designér
- **Popis práce:** Zajistit, že vznikne skutečně hra, ne pouze dobře vypadající kus strojového kódu. Dále vařit kafe, nosit sendviče a objednávat pivo.
- **Historie v oblasti her:** Některé věci pro Atari Jaguar - ale o tom raději nemluvme...
- **Vlivy na tuto hru:** Mnoho vlivů, ale *GD* chce být především sama sebou, počátkem nového žánru, a to není pouze reklamní trik.
- **Oblíbená hra:** *Tempest X3* - tak hratelná, že se ostatním o tom může jenom zdát.

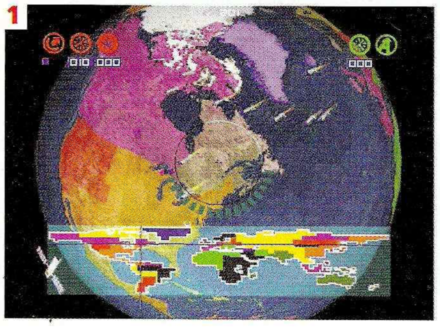
Styl: akční strategie
Distributor: Psygnosis
Výrobce: Psygnosis
Datum vydání: říjen

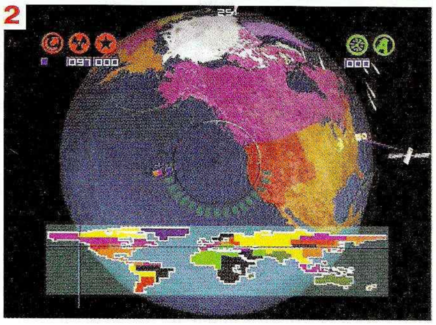
Hovoří se o tom, že *Global Domination* je něco mezi stolní hrou Risk a 8-bitovou senzací *Missile Command*. PSM proto svůj diktafon namířil na Marka Greena od Psygnosis a zeptali jsme se ho :„Nuže?“

Dokázal byste popsat *Global Domination* několika větami?
Global Domination nabízí celou řadu konfliktních situací, které musí hráči strategicky řešit - od potíží s málo významnými diktátory až po občanské války nebo ropné krize. Budou na vás útočit těmi nejničivějšími zbraněmi, které kdy byly vymyšleny; tyto zbraně pak můžete na oplátku použít i vy. Buď zvítězíte, nebo se stanete svědky toho, jak se váš důvěrně známý svět hroutí do temnoty tyranie. Když získáte kontrolu nad světovým arzenálem, budete moci využívat řízené střely, vojáky, bombardéry, ponorky, křižníky a satelity, s nimiž budete moci útočit na své nepřátele a chránit vlastní území.

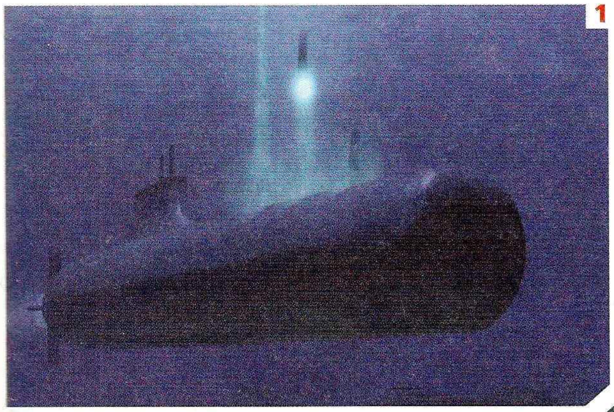
Tedy opravdu něco mezi *Missile Command* a Riskem! Líbí se vám některá z těchto her?
Ano, jasně! Když jsme s tímto projektem začali, všichni jsme Risk hráli a *Missile Command* právě tehdy dosáhla znovu obrovského úspěchu. Obě hry mají mnoho co nabídnout, nicméně přesto se po chvíli ohrají. No a právě zde vstupuje do hry *Global Domination*. A protože jsme se nechali inspirovat několika dnes již klasickými hrami, náš produkt kombinuje strategii s arkádou a z obou světů vám poskytuje to nejlepší.

Můžete hrát v roli jakékoliv země?
Skoro. Některé malé země světa jsme spojili, aby tvořily rozsáhlejší území, a některé z velkých zemí jsme zase rozdělili. To vše jsme provedli pouze pro vyváženost hry, avšak přesto se můžete pokusit se zemí, jako je Madagaskar, učinit světové velmoci, nebo naopak začít na jistotu se Spojenými státy. Každá ze zemí má své silné i slabé

1


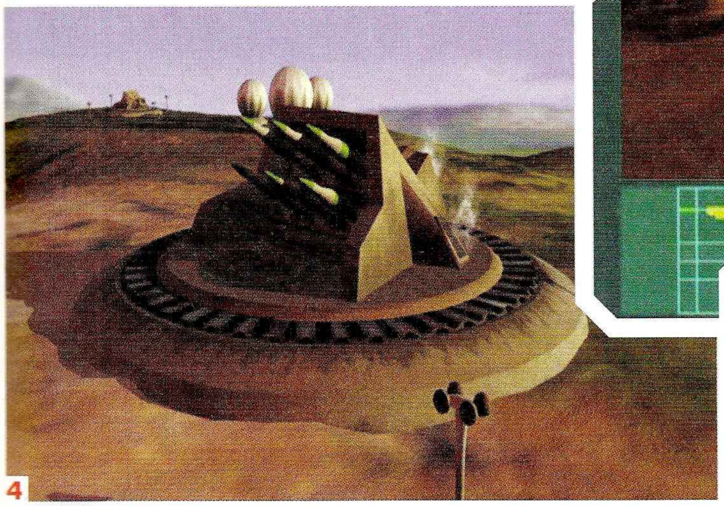
2


Vzpomínáte si na hru v bondovce Nikdy neříkej nikdy? *GD* je přesně taková.









[1] Chlad. Mráz vám doslova běhá po zádech. Máloco je hrůznější než pohled na ponorku, jak tiše vypouští jadernou zbraň. [2] Na dobytém území zřizujte základny, abyste zabránili nepříteli území získat zpět. [3] Další pochmurná ponorka míří k cíli. [4] Kromě neustálého útočení musíte také myslet na účinné zajištění své základny.

stránky a pouze citlivým vyvažováním obou aspektů máte vůbec nějakou šanci docílit globálního úspěchu.

Je zde hodně práce se surovinami?
Hmm, každá země má jako základní vybavení střely a týlové zásoby, ale je jenom na vás, rozhodnete-li se pro ofenzivní nebo defenzivní postoj, je na vás, jak své síly vyvážíte, jak dosáhnete maximální produkce a ovládnete jednotlivé zdroje. I když vojenské světové síly jsou řízeny scénářem, záleží pouze na vás, kde je umístíte a uvedete do činnosti.

A první, kdo ovládne svět, vyhrává?
Znovu záleží na tom, co chcete. Ale v podstatě ano, mise vedou k bitvě o „nadvládu nad světem" a můžete si hru navolit tak, že vítězství dosáhnete tehdy, ovládnete-li svět. Ale jsou zde i jiné další mise, do hry jsme vestavěli i editor, kde si můžete navolit skoro vše - od podmínek k dosažení vítězství až po technologickou úroveň.

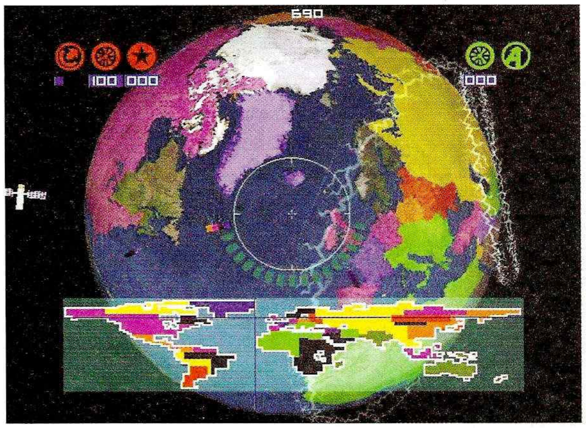
Je strategie ve hře real-timeová nebo kolová?
Rozhodně v reálném čase. Hra má strategické jádro, ale nebrali jsme si inspiraci z *Missile Command* proto, abychom vytvořili tahovou strategii. Hra obsahuje několik druhů strategie, ale neočekávejte, že prostě jen tak budete sedět a dívat se. Hra vás vtáhne do své akce a dokonale vás po celou dobu bude zaměstnávat.

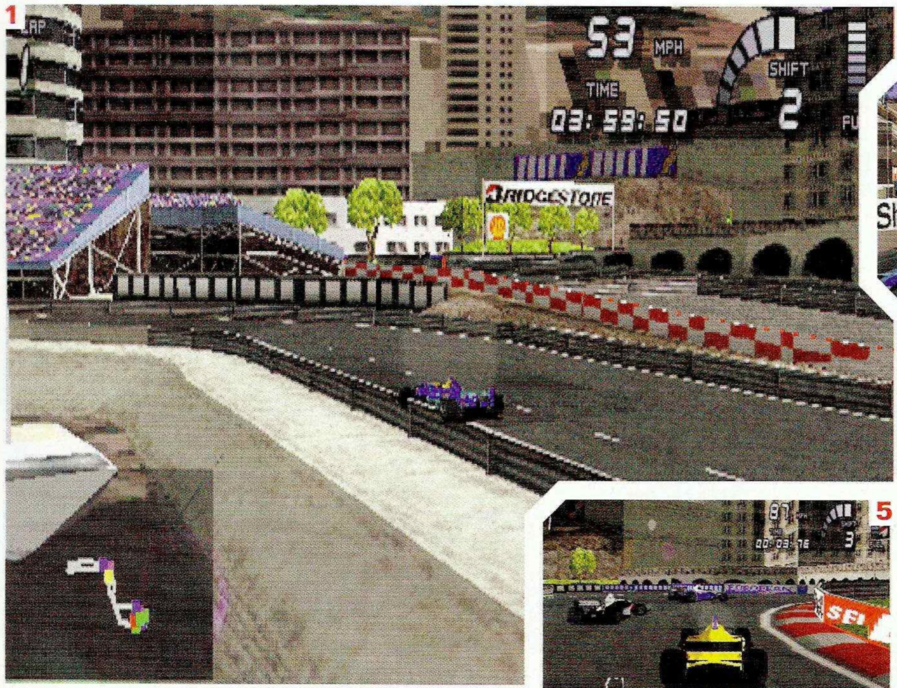


Jaká je její nejlepší část?
Satelity. Když se propracujete až k té nejdokonalejší technologické úrovni, stanete se hrdým vlastníkem satelitů. To pak už můžete zapomenout na ty zastaralé střely - již nic tak primitivního nebudete potřebovat. Se satelity máte moc ničit nepřátele z vesmíru nebo je také můžete použít i jako obranný systém. Satelity dají ostatním národům náležité za vyučenou. Vaši nepřátelé poznají, co znamená slovo strach.

Jsou zde nějaké technické triky, na které jste zvláště hrdý?
Hmm, myslím, že umělou inteligenci ve hře je třeba oceňovat na každém kroku. Tvrdě jsme na ní pracovali, a to téměř od prvního dne. Podařilo se nám zajistit, že se řídí jistými přísnými pravidly. Za prvé a především, AI nemůže podvádět. Víte, že v některých hrách to možné je (nebudu je jmenovat, znáte je) a člověka to dokáže pěkně namíchnout. Zajistili jsme tedy, aby se naše hra chovala férově a reagovala tak, jak by reagoval člověk.

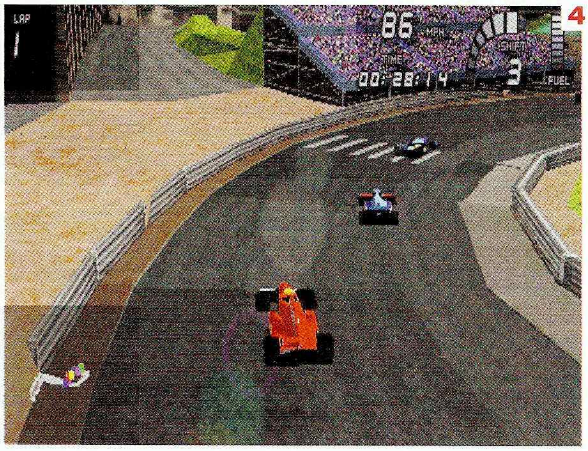
Řekněte nám nějaké tajemství, které jste nikdy nikomu neřekl.
To mě nejdřív budete muset pozvat na pár piv.











[1-3] Nový grafický engine poskytuje mnohem zřetelnější rozlišení, než bylo v *F1 '97*. [4-5] V nové verzi jsou i všechny nám již známé úhly pohledu.

Nejnovější a nejlepší

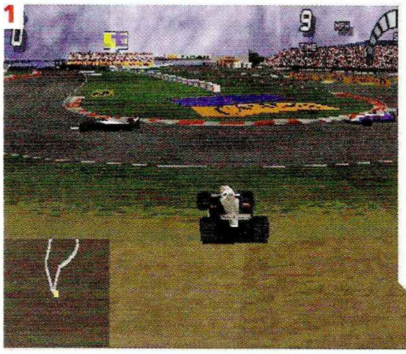
FORMULA 1 '98



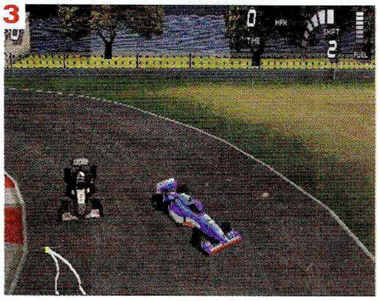
PROFIL

Kevin McDowell

- **Povolání:** hlavní designér
- **Popis práce:** Zodpovědnost za vše, co souvisí s *F1 '98*, včetně plánování pro kreslířský tým, konstrukci jednotlivých vozů a dohlížení na grafiku, marketing a FMV produkci. Rovněž rozhoduje o mnoha dalších věcech týkajících se designu.
- **Vlivy na tuto hru:** *Formula 1 '97*
- **Oblíbená hra:** *„Asteroids* - jednoduchá, ale zajímavá. Také *Little Underworld*, snad vůbec nejlepší RPG. Zatraceně dobrý je i *Quake II*."







[1] Mapa (vlevo dole) je něčím zcela novým. [2] Nové jsou i neobytné ovládací panely. [3] A také pochopitelně všechny poslední modely vozů.

Styl: závodní
Distributor: Psygnosis
Výrobce: Visual Sciences
Datum vydání: říjen

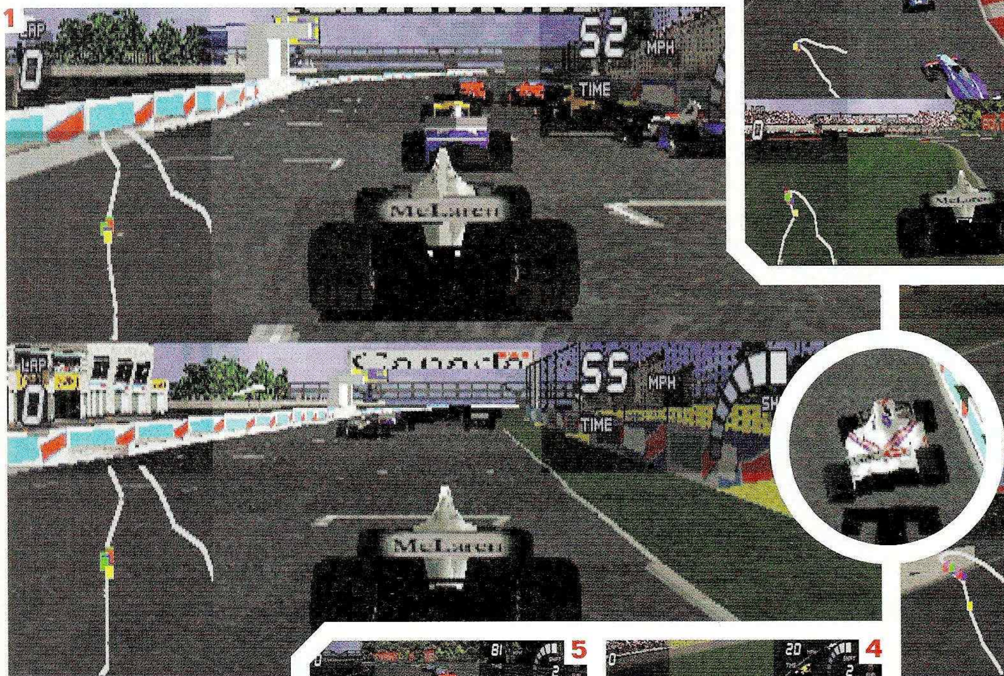
I přes obrovský úspěch hry *Formula 1* od Bizarre Creations má poslední verze populární řady nového developera - Visual Sciences z města Dundee. O tom, zda tento tým dokáže vyprodukovat dosud nejlepší *Formula 1*, jsme hovořili s hlavním designérem Kevinem McDowellem...

Tedy *F1*, vy jste v této věci nováčci, že ano?
Ano, je to první produkt Visual Sciences v oblasti F1. A musím říci, že je docela vzrušující pracovat na takovéto vysokoprofilové hře. Co se týče možné otázky, proč na hře nepracuje tým Bizarre Creations, budete se asi muset zeptat jich samotných, ale já osobně mám dojem, že poté, co vytvořili dvě první hry v celé řadě, se jim prostě zachtělo změnit náplň práce.

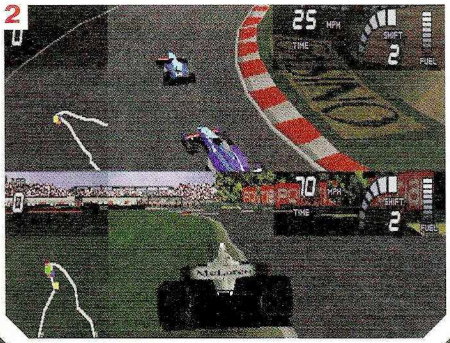
Musel jste lidi u Psygnosis nějakým zvláštním způsobem přesvědčovat, aby vám hru svěřili, nebo se ozvali sami?
No, s Psygnosis spolupracujeme již delší čas, dělali jsme nějaké ty konverze a také jeden původní produkt. Je to tedy vztah, který má za sebou nějaký vývoj a vzájemnou zkušenost. Myslím, že na ně učinily docela dojem naše technické schopnosti a také to, že dokážeme pracovat opravdu v šílených termínech. Teď, když viděli *F1 '98* a *Expert Pool*, což je další hra, na níž pro ně právě pracujeme, myslím, že vůbec nepo-

[1] Skrze spojovací kabel spolu mohou na dvou rozdělených obrazovkách soutěžit až čtyři hráči! [4-5] Ti ostatní si mohou alespoň užít skvělý závod ve dvou proti zbytku startovního pole - další novinka.

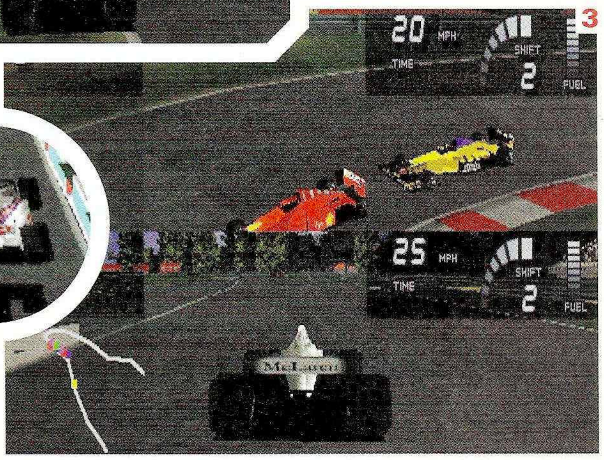
1



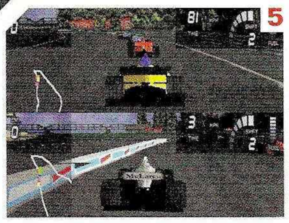
2



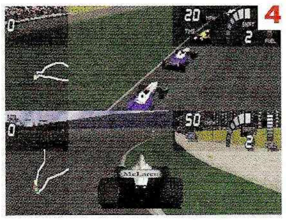
3



5



4



chybují o tom, že nám jde v oblasti designu opravdu o ty nejvyšší standardy.

Změní se s novým producentem i vzhled a charakter hry?
Myslím, že se nám podařilo hře vtisknout vlastní pečeť. Grafiku jsme zcela předělali a podařilo se nám dosáhnout velmi vysokého úrovně, vlastně jsme úplně přepsali celý kód. Jsme přesvědčeni, že hráčům rozdíl neujde.

Na čem pracoval váš tým před touto hrou?
Pro Psygnosis jsme dělali *Lemmings Paintball* pouze na PC. Máme v týmu dva designéry, kteří jsou v počítačovém průmyslu nováčky, ale zbytek týmu má již zkušenosti z práce na nejrůznějších produktech a platformách pro mnoho různých vydavatelů a producentů. Co se týče programátorské stránky, ředitel naší společnosti a autor grafického enginu *F1 '98*, Russell Kay, má za sebou práci na původních *Lemmings*.

Bude hra využívat něco z technologie, která se objevila v dřívějších verzích?
Ne. Došli jsme totiž k názoru, že kód hry by se tím neúměrně komplikoval, a že uděláme lépe, když jej celý přepíšeme.

Jaká vylepšení bude mít *F1 '98* oproti *F1 '97*?
Hlavně lepší umělou inteligenci. Auta jsou řízena a reagují mnohem více jako ve skutečnosti. Při použití režimu rozdělené obrazovky a linkového kabelu mohou teď spolu najednou hrát až čtyři hráči, na okruhu pak ještě zůstanou další vozy řízené umělou inteligencí. Je to prostě velká zábava. Celá věc je mnohem realističtější. Pochopitelně změna je i v tom, že naše hra je F1 pro sezónu '98, tudíž zde najdete všechny oficiální vozy a okruhy z tohoto roku seriálu. FIA (Mezinárodní automobilová federace) i všechny týmy nám velice ochotně zaslali potřebné informace, takže hra by opravdu měla být co nejblíže skutečnosti.

Máte opravdu všechny piloty i všechny okruhy, nebo se našli nějací hulváti, kteří s vámi odmítli spolupracovat?
No je jeden takový pilot. Dokonce je jako já Kanaďan. Zatraceně!

A jak jde práce na produktu? Je hra již před dokončením, nebo si ještě dáte na čas?
Skoro jsme skončili. Termín byl velice krátký.

Visual Science: ráj nebo peklo na zemi?
No, je to spíše trochu toho pekla, jenom zde máme čistý vzduch a nádherný výhled z okna na malebné kopce. A každý se snaží, takže si všichni pomáhají. I když je to dřina.

Řekněte nám nějaké tajemství, které jste nikdy nikomu neprozradil?
Hmm. Mám vám říci něco o *F1 '98*? Jenom tak naznačím. Možná, že zde jsou tak jeden nebo dva velmi zajímavé skryté okruhy...



PROFIL



Jason Rubin

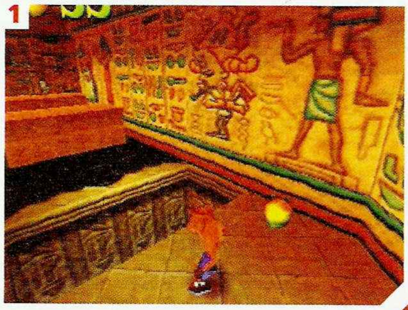
- **Povolání:** prezident Naughty Dog
- **Popis práce:** „Řídím tým a ve hře *Crash Bandicoot 2* jsem byl hlavním animátorem."
- **Historie v oblasti her:** *Crash 1, Crash 2, Way Of The Warrior* (práce s rozpočtem 80 000 dolarů), *Rings Of Power* (hra na Mega Drive) plus *Keef The Thief Dreamzone* a *Ski Craze* pro Apple a Amigu.
- **Vlivy na tuto hru:** To je jednoduché. Série *Mario* od Nintenda a *Sonic* od Segy.
- **Oblíbená hra:** *Doom*, dříve *Ultimy, Mario 3, Sonic, Donkey Kong Country, Zelda, Ghouls & Ghosts, Shinobi.*

Známý vačnatec se srostlým obočím ještě jednou

CRASH BANDICOOT 3: WARPED

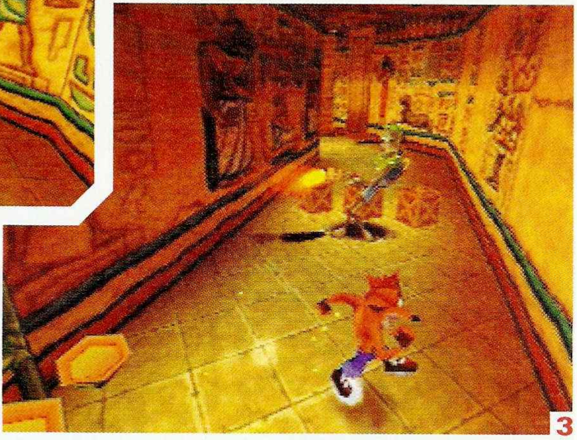
Styl: 3D plošinovka
Distributor: SCEE
Výrobce: Naughty Dog Inc.
Datum vydání: prosinec

Vačnatec se vrací - a jaký fešák to je! Stejně tak je zpět Dr. Cortex jako úhlavní nepřítel Crashe a nově i jeho hratelné sestřičky Coco. Ti dva mají ještě jednou za úkol za pomoci nových útoků, nových triků a omračující nové grafiky dát všechno do pořádku. Hru *Crash Bandicoot 3: Warped* uvedeme v příštím čísle ještě detailnějším článkem, ale nyní je čas, aby nám něco pověděl Jason Rubin, šéf společnosti Naughty Dog...





[1 - 3] Jen se podívejte na ty detaily... Kvůli svým komplikacím s cestováním v čase si to musí Crash šrádovat ve starověkém Egyptě. [4] Legrácka: setkání Bandicoota s pterodaktylem.





Jaká je zápletka hry *Crash Bandicoot 3*?

Na konci předchozího dílu Cortexova vesmírná loď exploduje a její kusy spadnou na Zem. Největší troska pronikne atmosférou a dopadne na tři ostrovy, kde se odehrávaly *Crash 1* a *Crash 2*. Obrovský střep narazí do velkého chrámu (který se neobjevil v žádném z předchozích dílů) a dostane tvar obrovitého černého objektu, který se hrozivě směje...

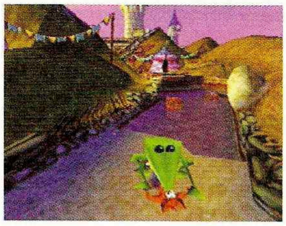
Následuje záběr na Crashe, jeho sestru Coco a úzkostlivou čarodějnici-doktorku Aku Aku. Pak znovu následuje střih a je vidět vrchol Cortexova zničeného zámku (z *Crashe č. 1*), kde zlý doktor klečí (ano, klečí) před právě se zjevujícím stínem. Dostává vynadáno za to, že se mu nepodařilo uchvátit svět, pak se dozví, že existuje jen jeden způsob, jak získat moc, kterou stín potřebuje k provedení nějaké blíže neurčené odpornosti na planetě. Protože ztratil diamanty a klenoty, bude se Cortex nyní muset vydat na cestu zpět v čase, aby je objevil. Stín Cortexe představí nové hlavní postavě jménem N Tropy (mistru cestování v čase) a znovu se strašlivě zasměje. Při tom vyletí blesk a ozáří mu tvář... Je to pokroucená, zlo vyzařující maska Uka Uky, Aku Akina zlého dvojčete!

Zpátky ke Crashovi, Coco a nyní viditelně pobledlé Aku Aku. Crash a Coco souhlasí, že se znovu pustí do boje s Cortexem...









Crashovi nejde vždycky všechno úplně hladce. Jeho nová superrychlá otočka sice většinu těch bestií na cestě odrovná, ale přesto se občas mlaskavému polibku od obří žáby ve středověké úrovni nevyhne...

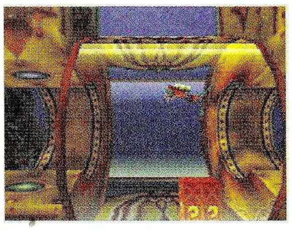


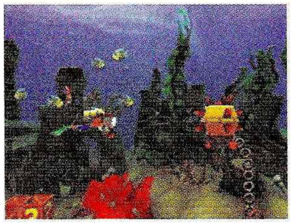




V hře *Crash 3* hraje důležitou úlohu voda. Nejen jako ukázka obdivuhodného grafického svalstva hry, ale i jako nový prvek hratelnosti. Crash vybavený potápěčskou výzbrojí a bublajícím podvodním skútrem čelí podmořským nástrahám. Věřte, že při hraní těchto úrovní s Dual Shockem dosáhnete hráčské nirvány.



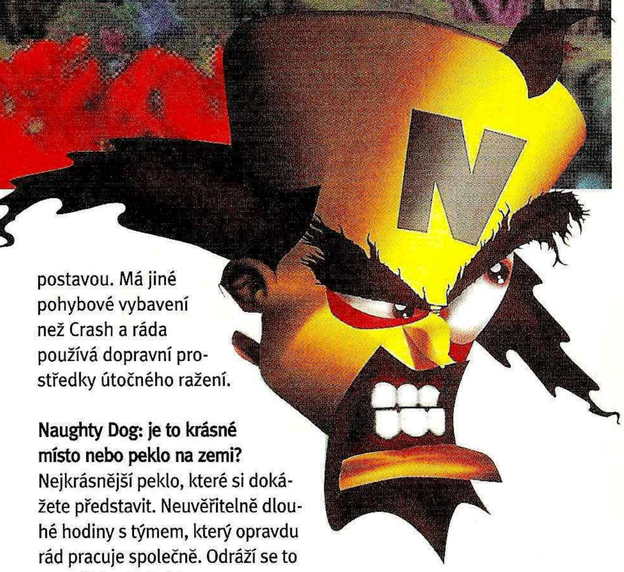




Jak se *Crash 3* liší od předchozích dvou her?
Je vyvrcholením čtyř let práce pro PlayStation. Jako taková nevyužívá jen triky, které jsme vymysleli během posledních dvou titulů, ale i moře nových fint. Hratelnost je lepší, protože jsme se časem hodně naučili. Je tu méně skrolování do stran a více 3D. Objevují se také další nepřátelé. Forma hry *Crashe 2* byla vytvořena Markem Cernym s nemalým přispěním Dana Areye a Evana Wellse. Novou krev, čerstvé nápady a zužitkování zkušeností přináší do projektu opět Mark, a výsledkem je mnohem zábavnější a hratelnější kousek.

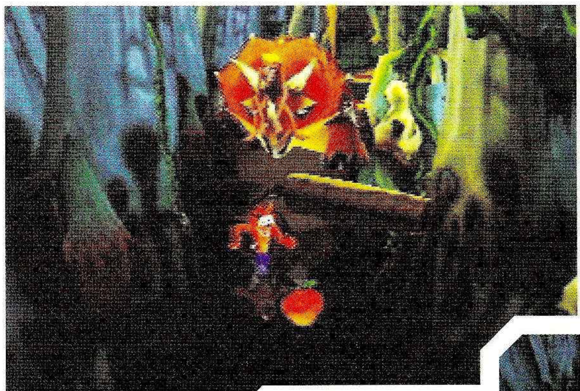
Jaké další nové vlastnosti a schopnosti má vaše červená potvůrka k dispozici?
Crash si nejen zachovává všechny své pohyby z předchozích titulů, ale přibyla mu řada nových „super pohybů", které se naučí během hry. Příkladem jsou vyšší rychlost běhu, dvojité skoky, speciální břišní flop a používání granátometu. Jakmile se Crash pohyb naučí, umí ho napořád a může se vrátit do předchozích úrovní a využívat ho tam. Někdy se pomocí nových pohybů otevírají tajné oblasti, které byly dosud nepřístupné, nebo se získává klenot a nebo pomohou k dosažení lepšího času v režimu ve stylu Time Attack.

Řekněte nám něco o Coco...
Coco je Crashova sestra. Možná si vzpomenete, že ho z bezpečí podporovala ve hře *Crash Bandicoot 2*. V *Crash Bandicoot 3* je v některých úrovních hratelnou postavou. Má jiné pohybové vybavení než Crash a ráda používá dopravní prostředky útočného ražení.



Naughty Dog: je to krásné místo nebo peklo na zemi?
Nejkrásnější peklo, které si dokážete představit. Neuvěřitelně dlouhé hodiny s týmem, který opravdu rád pracuje společně. Odráží se to na našich výrobcích.

Povězte nám tajemství, které jste ještě nikomu neprozradil.
Dříve jsem se napichoval na TV-kabel svého souseda.









***Crash 3* ovládá nové pohyby typu zvýšená rychlost, dvojitý skok, superrychlá otočka a používání granátometu.**



Bust A Move

Nikotinový hipík v lesklých teplácích, kočka s pohledem mladé laně, nepřetržitý proud japonské disko muzak... že by PaRappa? Jděte s ním k čertu, PSM má totiž novou lásku - Bust A Groove...







Máte takhle chuť vrazit si do pár človíčků? Pak se ujměte role Heat. Postavu si musíte vybrat ze všeho nejdříve [1], potom se zbavte slečny Pinky [2], než si to rozdáte s Fridou [3].

Nakopněte míč, vražte jednu tomu chlápkovi, zahněte za roh, zavěste koš, přeskočte zeď, zastřelte skřítka, zachraňte pannu a najděte poklad...

Je to jen několik slov, v jednom souvětí by jimi šlo v krátkosti shrnout, o co obyčejně ve hrách na PlayStation jde. PSM v každém čísle recenzuje mnoho her, přesto však počet žánrů, do nichž se tyto hry řadí, zůstává velice omezený. Bojovky, sportovní simulátory, erpégéčka, adventury... Pravda, někdy ze sebe tyto žánry dokáží dostat ty nejlepší hry,

DŮLEŽIOTU ROLI ZDE HRAJÍ DISKOTÉKOVÉ DIVY, BREAKDANCOVÍ ROBOTI A TEN NEJFUNKOVĚJŠÍ SOUNDTRACK OD DOB *PARAPPA THE RAPPERA*.



které člověk kdy viděl, ale to mají autoři her tak málo fantazie, že na jiný typ her není šance narazit? Kdepak máme nějakého herního Prométhea?

Ten Prométheus je však již tady. A místo bederní zástěrky nosí kalhoty. *Bust A Groove* (v Japonsku se tato hra jmenuje *Bust A Move*, což vzhledem k nebezpečí zaměnitelnosti s jiným titulem bylo pro evropské potřeby upraveno) je, jak konec konců naznačuje již sám titul, hrou, v níž jde o „tanec a rytmus". Důležitou roli zde hrají smyslné diskotékové divy, breakdanceoví roboti a ten nejparádnější soundtrack od dob *PaRappa The Rappera*. Proč to všechno? Protože když se usadí zvířený prach na tanečním parketu, zjistíte, že *Bust A Groove* v podstatě je *PaRappa The*

■ VÝROBCE:	**Enix**	■ ZEMĚ PŮVODU:	**Japonsko**
■ DISTRIBUTOR:	**SCEE**	■ STYL:	**tancovačka**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**bude oznámeno**	■ POČET HRÁČŮ:	**1 nebo 2**

[1] Playstationová postavička kouří! [2-3] Frida a Gas - O soupeří komby. Dávejte pozor na následující Gasovu fintu. [4] Koketnní Kitty-N zaujala pózu.

1


2


3


4




Rapper, který je ovšem trojrozměrný, umožňuje hru pro dva a není o zpěvu, nýbrž o tanečních kreacích.

Hra je situována do klubového prostředí stroboskopů a flitrů na oděvech, je to přátelsky se tvářící dance party, která na PlayStation přináší podobné požitky, jako kdyby jste skutečně nějaký drahý klub navštívili. Vy jste v roli jednoho z tanečníků a vaším jediným cílem je použitím nejrůznějších komb přetancovat vaše konkurenty. Autorům zde stačilo trochu překroutit jednoduchou herní metodu *PaRappy*. Vše je, jak patrně víte, pouze otázkou následování příkazů na obrazovce. Pohyby začínají jedno-tlačítkovými stisky a je jich celá škála, avšak jde to až po kombinace se směrovými tlačítky a složitá komba, která zvyšují počet bodů a produkují klouby lámající gymnastiku ve stylu Run DMC.

Těm pohybům se budete pěkně divit. V nějakém normálním klubu takhle v pátek večer by podobný výkon vyústil asi tak, že byste skončili na „ÁRU", ale v *Bust A Groove* kdepak. V této hře nejenom, že bude narůstat vaše skóre, ale pokud použijete správná komba, dáte svým protivníkům pěkně na zadek a zničíte jejich skóre.

Podobný podnik si pochopitelně žádá i stejně hbité postavy a *Bust A Groove* jich na rozdíl od minimalistického *PaRappy* má dostatek. Heat je bývalý řidič, který prokazuje neobvyklé nadání pro breakdance, Frida je zase sportovně založená kost křížená s tou šílenou dámou z Dee-Lite, Strike je gangster, který si po úspěšném tanci rád vystřelí ze své automatické pistole, ale nejlepší z nich všech je rozhodně Hiro, napomádovaný ekvivalent Johna Travolty z *Pulp Fiction*, tedy ještě předtím, než ho Willis roztřílel na kusy. Každá postava má své vlastní pohyby (Kitty - N to honí všechno přes jazz, Gas-O je zase technař až za hrob) a každý má rovněž svou arénu. Když si například vyberete, že budete tančit v roli Pinky, tak se rázem ocitáte v diskoráji, zatímco role 12-letého Shortyho znamená tancovat na dětském hřišti.

Každá postava si pochopitelně přináší i svoji vlastní hudbu. Zatímco v tréninkové části najdete poslední hity roku 1998, ve zbytku zaznívá hudba jak z filmu pro pamětníky. Funk 70. let a všechny ozařuje otáčející se lesklá disko koule. Některé japonské věci by možná stálo za to přeložit do angličtiny a některé měkčí písně časem začnou lézt na nervy, ale když to porovnáte s průměrnou úrovní v podobě rádoby heavy-metalového soundtracku ke každé bojovce, pak je tahle hra stejně daleko vepředu.

> ZATÍMCO V TRÉNINKOVÉ ČÁSTI USLYŠÍTE HUDBU ROKU 1998, VE ZBYTKU ZAZNÍVÁ HUDBA JAK Z FILMU PRO PAMĚTNÍKY.

Smutným faktem je, že tato hra osloví asi patrně jen malé procento playstationového trhu. Jejím nedostatkem je, že dokonce i když bereme v potaz extra postavy, působí poněkud jednotvárně. Ale vzpomeňte si na úvodní odstavec tohoto článku a pomyslete, že všechny skvělé tituly tohoto roku budou jen samá erpégéčka, adventury, bojovky, plošinovky a jejich pokračování.

Pak není co řešit.

Mike Goldsmith

PSM NÁZOR

⊕ PLUSY

- Toto je nejlepší playstationová hra na světě.
- Je náročnější než poměrně snadný *PaRappa*.
- Na PlayStation se objevil zcela nový žánr.
- Skvělé postavy.

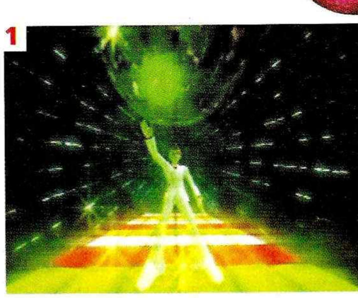
⊖ MINUSY

- Toto je nejlepší playstationová hra na světě zhruba na deset minut.
- Je to pouze pro šílence do breakdance.
- Příliš jednoduchá hratelnost.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Vezmeme-li v úvahu, že toto je dokončená hra NTSC, změny při konverzi do PAL budou minimální. Pokud se hra objeví i v Evropě, změny jistě nějaké budou. Zatím tomu je tak, že *Bust A Groove* představuje velkou věc pro ty, kdo jsou znuděni opakujícím se jídelníčkem věčných fotbálků a válčení.

3


1


2


[1] Diskotékový bůh Hiro. Drazí čtenáři, jestlipak uhodnete, kdo byl inspirací pro tuto postavu? [2-3] Seznamte se s Kelly. Ráda se obléká jako zajíček, probírá se ve svých voskových lokýnkách a většinou hopsá po fialově vymalované místnosti pro děti.



Chocobo: Mysterious Dungeon - poslední pochoutka z tabule _Final Fantasy_ - právě vychází v Japonsku a je to parádní úlet. Prosíme, vydejte ji i pro nás.



[1] Chocobo Town. Zde bydlíte. Můžete si zde rovněž nakoupit věci, uskladnit si je a hru si uložit. [2, 3, 4] Kouzla jsou prostě lepší a lepší. [5] Jsem z toho nějaký otrávený. [6] Vchod do dungeonu. Dej si pozor, ptáčku.

Po deseti minutách hraní *Chocobo: Mysterious Dungeon* zažijete náhlý šok. Dojde vám totiž, jak je celá ta hra naprosto divná. Jen uvažte... Po dungeonu pobíhá velký žlutý pták, zaříkává různé kletby a bojuje proti zlým veverkám, zatímco sbírá kouzelná sedla a pařátky, které pak nosí jako amulety. Je to, jako kdyby pták Noh omylem vstoupil do druhé kapitoly Pána prstenů. Je to jako nějaká fantasmagorická vidina vyvolaná halucinogeny. Nemluvím zde o onom již známém „Nejsou ti Japonci nějak praštění?“, mluvím o něčem neporovnatelně podivnějším. Jenže tato bizarní hříčka je navíc zároveň naprosto brilantní.

JE TO, JAKO KDYBY PTÁK NOH OMYLEM VSTOUPIL DO DRUHÉ KAPITOLY PÁNA PRSTENŮ.

Chocobo: Mysterious Dungeon je posledním vedlejším produktem squaresoftské legendární řady *Final Fantasy* a je to další bomba. Je tak trochu zvláštní, že takto neobvyklá hra je postavena na jednom z vůbec nejstarších herních konceptů. Tento koncept ve formě hry *Rouge* byl vynalezen již v roce 1980. Hru tehdy vytvořila skupina studentů na univerzitě v Berkeley v USA. Koncept byl velice jednoduchý, prostě jste hráli úlohu jednoho vagabunda, který prolézal náhodně vytvořené a potenciálně nekonečné dungeony. Jeho úkolem bylo bojovat proti příšerám a sbírat poklady. Hra hojně čerpala z příběhů J.R.R.

■ VÝROBCE:	Tecmo	■ ZEMĚ PŮVODU:	Japonsko
■ DISTRIBUTOR:	SCEI	■ STYL:	RPG
■ DATUM VYDÁNÍ:	zatím neexistuje	■ POČET HRÁČŮ:	1



[1] Váš kámoš. Dohlíží za vás na nejrůznější věci. [2] Obchod. Nakupte si. [3] Boj. Natáhněte mu ji. [4] Další souboj. Právě jste mu to nandali. [5] Jupí. To bylo fakt extrovní. [6] Textový *Angband*, macovská verze staré unixovské klasiky *Rogue*.

Tolkiena a světa fantazie Dungeons & Dragons. I přes jednoduchou grafiku v kódu ASCII se tato hra stala velkým hitem.

Squaresoft je první společností, která se k tomuto starému konceptu vrátila. Je pravda, že podobně se chovala i hra *Diablo* od Blizzard (PSM 3, 6/10), avšak až Square se s věcí vypořádal se svým již tradičním šmrncem. Hlavními postavami ve hře jsou bizarní velcí ptáci zvaní Chocobové, které si budou nepochybně pamatovat příznivci *Final Fantasy VII* - kde se na nich totiž často povozili.

Chocobo: Mysterious Dungeon začíná ve městě, kde si také můžete hru uložit, nakoupit a uskladnit vybavení. Z města vás hra vede do dungeonu, který je v podzemí a jak postupujete, je čím dál tím drsnější. Naštěstí zde je několik teleportů, které vás vynesou zpět na povrch, kde si můžete oddychnout. A to je tak vše, o co ve hře jde.

Hra sestává ze třech dungeonů, první má 30 úrovní, druhý 60 a třetí přinejmenším 1 000. Když jsme nad hrou seděli několik dní, sotva jsme tak akorát dohráli první dungeon. Hra je doslova napěchovaná překvapeními a tajemstvími, jsou zde skvělé FMV střihy, titul má perfektní hudbu a úchvatné grafické efekty. Doufejme jen, že budeme mít brzy šanci hru si zahrát.

Steve Faragher



Takhle vypadá obálka průvodce pro *Chocobo: Mysterious Dungeon*. Ten Chocobo je tak roztomilý... jak těm Japoncům závidíme, achich...

RELEASE THE FANTASY TWO!

V minulém čísle jsme přinesli preview *Final Fantasy Tactics* z řady *Final Fantasy* a v tomto čísle jsme se zase podívali na *Chocobo: Mysterious Dungeon*. Obě jsou to skutečně skvělé hry od týmu, který nám dal i *Final Fantasy VII*, avšak je zde otázka, zda-li se těchto produktů dočkáme i v Evropě. No, radši si zatím nedělejme naděje.

Oficiální informace od Sony zní tak, že příštím produktem firmy Square, který se v Evropě objeví, bude *Final Fantasy VIII*, což vlastně znamená, že Sony zatím neuvažuje o překladu dvou zmíněných titulů. A to je tak trochu škoda. Můžeme s tím něco dělat? Možná ano.

Pokud také chcete, aby se tyto hry objevily i na evropských pultech, pak napište na následující adresu:

Future Publishing
30 Monmouth Street
Bath BA! 2 BW

nebo pošlete e-mail na *psmfuturenet.co.uk* a napište (samozřejmě anglicky), proč po těchto hrách toužíte. Náš mateřský magazín v UK, který má velmi dobré kontakty, pak vaše dopisy zprostředkuje Sony.

Své příspěvky označte „Release the Fantasy Two" a kdo ví, třeba i váš hlas přispěje ke změně názoru na možnou výhodnost distribuce těchto skvostů i u nás.

CHOCOBO MYSTERIOUS DUNGEON



FINAL FANTASY TACTICS



PSM NÁZOR

PLUSY

- Skvělá hratelnost a úžasná grafika.
- Potenciálně nekonečná hra.
- Ület, ale zábava.

MINUSY

- V těchto končinách se hry možná vůbec nedočkáme.
- Není to zrovna moc akční.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Přesně ten typ hry (mnoho detailů, bizarnost), který milují zapálení hráči strategických her a erpégéček. *Chocobo: Mysterious Dungeon* by v soutěži o největší letošní hit mohl být černým koněm, tedy pokud vůbec spatří světlo evropského světa.

VYHRAJTE SOUNDTRACK
GRAN TURISMO



Vyhrajte jeden ze tří soundtracků ke hře *Gran Turismo*, který je až po okraj naplněn vysokorychlostní energickou hudbou.





Na albu zazní jak písně ze hry, tak i několik citlivě vybraných hitů, které v samotné hře nejsou, takže se můžete těšit na **Garbage**, **Ash**, **Davida Bowieho**, **Blur**, **Placebo**, **Terrorvision**, **Fluke**, **Mansun**, **Supergrass** a mnoho dalších. Stačí maličkost: zaslat správné odpovědi na následující otázky do redakce a být vylosován.



Otázky: *(u každého tvrzení napište, zda je pravdivé, nebo ne)*

1) ***Skupina Ash, která je na soundtracku, zazní i v samotné hře.***
2) ***David Bowie je mladší než Shirley Manson, zpěvačka skupiny Garbage.***
3) ***Blur jsou mnohem lepší než Oasis.***

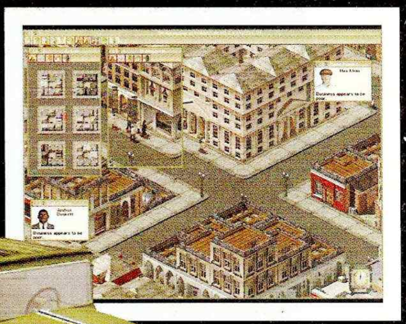
Uzávěrka soutěže je 20. září 1998
Ceny věnoval distributor alba, firma Monitor-EMI.

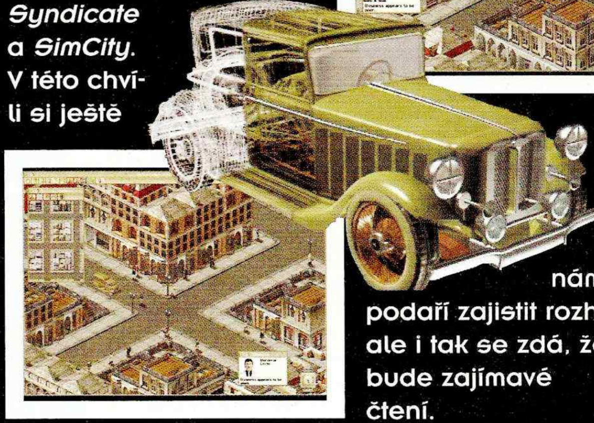
SCORE č. 57

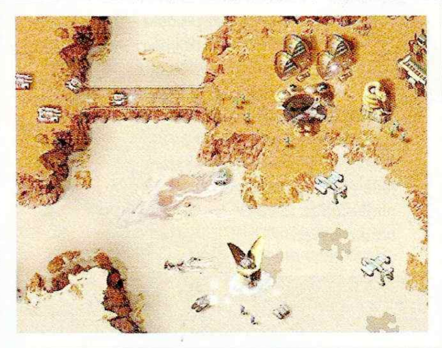
CO VÁS ČEKÁ A CO NESMÍTE MINOUT.

Pro ty z vás, které zajímá, co nového a zajímavého je čeká ve SCORE 57, máme následující menu.

V novinkách jsme pro vás připravili masivní dvanáctistránkový blok, pojednávající o vlně připravovaných leteckých simulátorů z druhé světové války. Další zajímavé preview bude na hru *Gangsters*, která se zdá být dokonalou skloubeninou *Syndicate* a *SimCity*. V této chvíli si ještě nejsme jisti, zda se nám i k ní podaří zajistit rozhovor, ale i tak se zdá, že to bude zajímavé čtení.



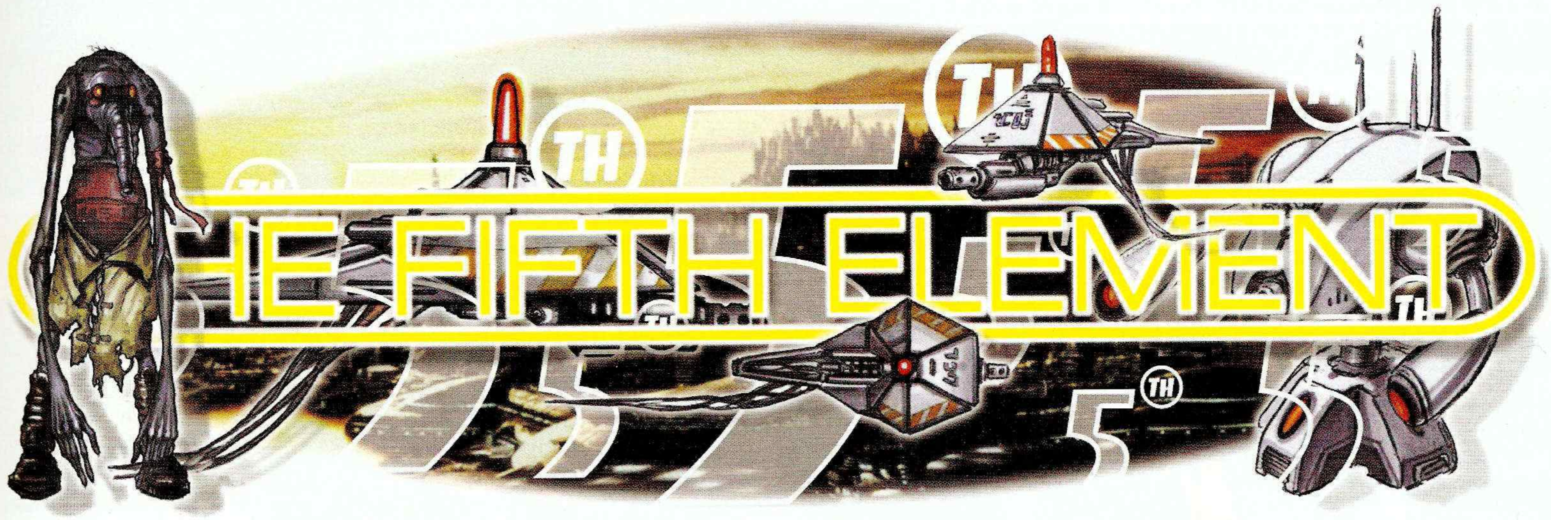




Z recenzí je jisté, že konečně budete moci posoudit kvality hry *Spec Ops*, která je teprve nyní v evropské recenzovatelné verzi, jež se v mnohém liší od vpravdě nechutně zabugované verze americké. Jistě neméně zajímavou recenzí bude i *Dune 2000*, volné pokračování fenomenálně úspěšné realtimové strategie.

Ti z vás, kterým počítač slouží i k něčemu jinému než k hraní, se jistě hladově vrhnou na náš Techbox, kde na ně čeká rozbor nejzajímavějšího sharewaru či první dojmy z Win98.

Takže nezapomeňte - 27. srpna vychází SCORE 57.



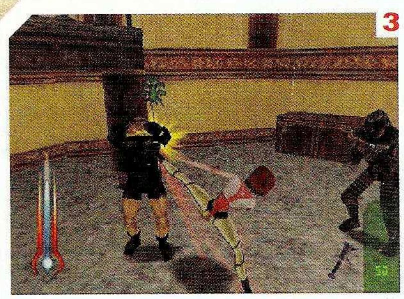
Bruce Willis se potká s holkou zabalenou do toaletního papíru, všechny postřílejí a zachrání lidstvo. Skoro se zdá, že Fifth Element byl nejdřív film a pak teprve hra.

Tomb Raider. Tato dvě slova stačí, aby se všem programátorům mimo designérů Lary Croft roztřásla kolena. To proto, že všichni vědí jedno: jakmile se pokusí udělat cokoliv, co bude alespoň vzdáleně trojrozměrné, které dokonce bude vypadat, že se snaží kombinovat plošinovkové a logické prvky s nějakou tou šarvátkou, jejich produkt bude okamžitě poměřován se známým hitem od Core. Nicméně však, i přes zjevné podobnosti (zejména pohled zpoza zad vaší postavy), má *Fifth Element* od firmy Kalisto některé jedinečné vlastnosti, díky nimž stojí za to se hrou zabývat i vážně. Hry dělané podle filmů se v zasvěcených kruzích netěší příliš dobré reputaci, ovšem nutno přiznat, že chcete-li vyrobit akční titul, pak vesmírný příběh Luca Bessona vůbec není špatným výchozím bodem. Sice jste nuceni zapracovat do produktu nejprotivnějšího DJe na zeměkouli, ale vaši designéři alespoň dostanou k dispozici zásobu inspirace - vždyť není pochyb o tom, že *Fifth Element* zachycuje cyberpunkový feeling téměř dokonale.

Leeloo a Korben - dvě filmové postavy, které okamžitě poznáte i poté, co projdou polygonovým šrotovačem. Obě postavy jsou zdařile animované a pyšní se mnoha efektními pohyby, mohou se plížit, kopat, střílet a dělat přemety.

Prvek boje má ve hře mnohem větší podíl, než bychom očekávali. Zatímco v *Tomb Raiderovi* nepředstavuje většina nepřátel nějaké vážné nebezpečí (prostě jen tak otravují a jsou tu více méně pro parádu), ve *Fifth Element* číhají útočníci za každým rohem a zvláště v roli neozbrojené Leeloo musíte být zrovna ve skvělé hráčské formě, chcete-li se vypořádat s roboty a policajty, kteří nikdy nemají pro ránu daleko. V některých svých aspektech se hra trochu podobá dnes již klasické trojrozměrné adventuře *Fade to Black* (8/10). Někdy se dostanete do takové palby, že hra spíše připomíná





[1] Těchto žoldáků se zbavíte tak, že na ně spustíte palbu. [2] Leeloo musí dokonale využívat svého bojového umění, jinak by nikam nedošla.







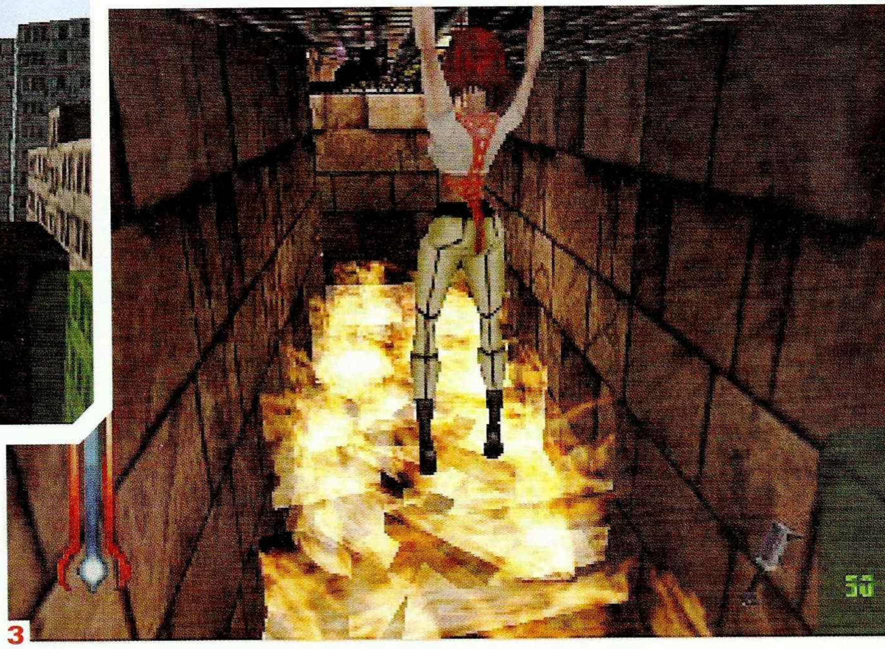
Vaším hostitelem je ten nejprotivnější DJ a moderátor ve vesmíru, ale alespoň si zahrajete roli polygonového Willise.

■ VÝROBCE:	**Kalisto**	■ ZEMĚ PŮVODU:	**Francie**
■ DISTRIBUTOR:	**SCEE**	■ STYL:	**3D akční**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**září**	■ POČET HRÁČŮ:	**1**



[1] Intro vás zavede do cyberpunkových kulis hry. [2] Chcete-li vyskočit a pověsit se, stiskněte Trojúhelník. [3] Ještě že má Leeloo nadlidskou fyzičku.







nějakou bezhlavou střílečku než hru, která se deklaruje jako příbuzná plošinovce.

I v momentech, kdy má hra plnit roli logického problému, zůstává celkem jednoduchá. No, moc šedé kůry mozkové vám rozhodně nesežere. Například dostanete se do slepé uličky, tedy alespoň na první pohled. Pak ale najednou vidíte, že za krbovou mříží kouká část komínu. No tak začnete po místnosti zběsile pobíhat a mačkat akční tlačítko, kde se dá. Nakonec se objeví ruka robota a mřížkou otočí, takže můžete do komína klidně vlézt. Nebo později možná narazíte na překážku v podobě několika laserových paprsků - nepropadejte zoufalství, pár metrů rychlého plížení, L2 a stisknutí tlačítka pro skok vás bezpečně dostane do další chodby.

Logické elementy jsou někdy příliš jednoduché. Celé to spočívá v tom, že hledáte, které tlačítko stisknout a na jaký předmět vystřelit. Ačkoliv sem tam můžete narazit na boční chodbu nebo skrytou místnost, hra postupuje spíše lineárně - jedna střela nebo čudlík a jde se dál. To je sice dobré v tom, že se nezaplétáte do nějakého systému odboček, ovšem radikálním způsobem to omezuje životnost a zábavnost hry.

POŘÁD BĚHÁTE ZBĚSILE PO MÍSTNOSTI A MAČKÁTE AKČNÍ TLAČÍTKO VŠUDE, KDE SE DÁ...

V této beta verzi hry ovládání představovalo další slabé místo. Když hrajete v roli Korbena, vše vypadá přímočaře, ale když přepnete na Leeloo, úhly pohledu trochu utíkají, často uvíznete v rohu a nějak se vám stále nedaří nabrat správný směr. Lze jenom doufat, že do definitivní verze se tyto mouchy podaří vychytat, jinak by vám totiž výrazně mohly výrazně pokazit požitek ze hry.

Hra na první pohled nabízí zároveň méně i více, než by člověk od trojrozměrného titulu mohl očekávat - více bojování a akčních prvků, ale možná méně svobody a méně obtížných prvků. Zda-li se stylu a tempu hry podaří kompenzovat nedostatek sdělení, tak jako se to povedlo Bessonovu filmu, zůstává otázkou.

Pete Wilton







[1] Většinou si cestu přes logické pasti najdete velmi lehce.
[2] *The Fifth Element* vypadá spíše jako 3D střílečka než jako 3D plošinovka.

PSM NÁZOR

PLUSY

- Hodně akce.
- Dobrá animace.

MINUSY

- Snadné hádanky.
- Lineární struktura.

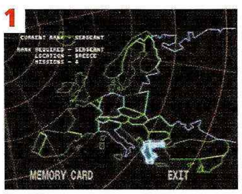
PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

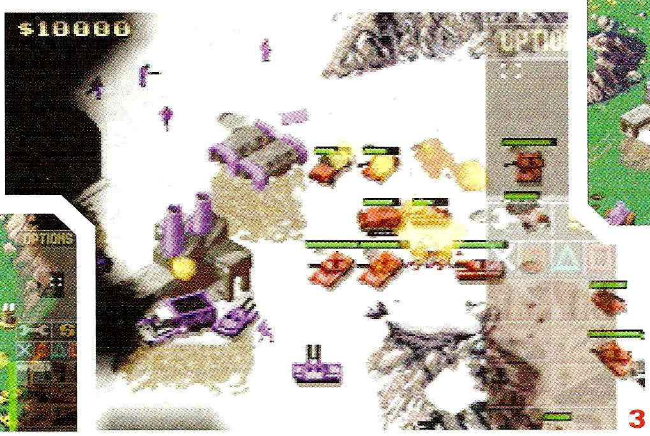
Bojování si docela užijete, máme však obavy, že nedostatek podnětů pro aktivaci vašeho intelektu učiní z 15 úrovní této hry poněkud nudnou záležitost. Úrovně, které jsme viděli, jsou z uzavřených prostor a přesto značně předvídatelné, jedna chodba prostě navazuje na druhou. Doufejme, že v konečné verzi bude prostředí rozmanitější.



Je čas vyndat ze skříně zaprášenou velitelskou čepici, poslední titul z řady *Command & Conquer* je totiž zde. Připravte se, že *Retaliation* dorazí už za chvíli.

[1] Součástí hry je také mnoho v Evropě se odehrávajících scénářů. [2] Jak sami vidíte, *Retaliation* je v podstatě nový *Red Alert*. [3-4] A to i přesto, že zde je mnoho nových misí.









Command & Conquer je jedním z těch titulů, kolem nichž se otáčí celá historie počítačových her. Jedna z těch her, díky nimž se na jednu chvíli zdálo, že PC je tím opravdu nejlepším, na čem lze hrát. Ale pak se objevil PlayStation a najednou všechny ty hry, díky kterým vypadalo PC tak sexy, začaly působit poněkud hrubým, těžkopádným dojmem. Zprávu o *Command & Conquer* pro PlayStation pochopitelně přinesl svého času anglický PSM (9/10). Nebylo to nic, kvůli čemu by se zrovna zbořil svět, nicméně nepopiratelně zdokonalená hratelnost vynesla této hře mnoho nových příznivců. Velký úspěch nepochybně zaznamenala i skutečnost, že totiž hru si můžete vychutnat, aniž byste předtím museli vysolit celé jmění za hardware. Potom se samozřejmě recenzovalo i pokračování *Command & Conquer: Red Alert* (9/10) a byl to opět ten samý případ: nic moc na koukání, ale obrovská zábava při hraní. Od té doby dostali majitelé pécéček k *Red Alert* již dva další datadisky, které nyní vyjdou pro PSX pod názvem *Command & Conquer: Retaliation*.

Zatímco tyto přídavné disky pro PC byly tak trochu neuspořádané - do mechaniky jste pouze vložili disk a volili si misi, kterou chcete hrát - pro PlayStation byla celá věc kompletně přebudována. Jsou zde zcela nové FMV sekvence, které spojují dohromady jednotlivé scénáře. Ty byly ostatně seskupeny podle obtíž-

MŮŽETE JEDEN DISK PODAT SVÉMU KAMARÁDOVI, SPOJIT DVA PLAYSTATIONY DOHROMADY A HRÁT MUŽ PROTI MUŽI.



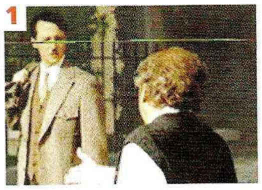




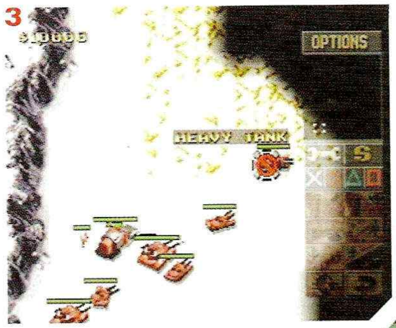
[1-2] Součástí některých nových misí jsou i interiéry budov, znázorněné tímto ne příliš šťastným způsobem a... [3] ...také závěrečné statistiky.

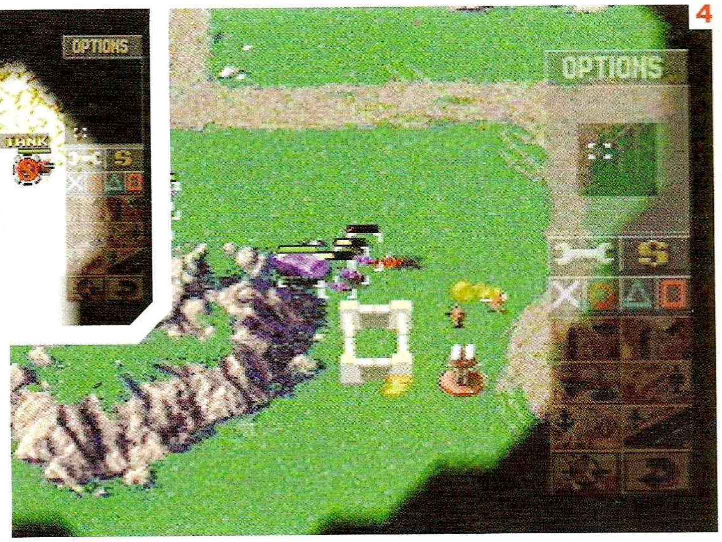
■ VÝROBCE:	Westwood	■ ZEMĚ PŮVODU:	USA
■ DISTRIBUTOR:	Virgin Interactive	■ STYL:	realtime strategie
■ DATUM VYDÁNÍ:	podzim	■ POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2

[1] Račeji prominout, pane šéf. Nejste náhodou Adolf Hitler, ten známý megalomanský psychopat? [2] Ne, jsem Charlie Chaplin, ten nechvalně proslulý pedofil, co byl v komediích vždy za blbce. [3] Na další vylepšení si budeme muset počkat až do konverze *C&C: Tiberian Sun* [4-6] Alespoň si hru můžete tentokráte uložit.

1


2


3


4


6


5


nosti a geografické polohy, takže hra již není pouze nahodilou sbírkou jednotlivých misí. Po některých úspěšných misích získáváte vojenské hodnosti a právě tato vaše dosažená hodnost určuje, kterých dalších misí se můžete zúčastnit a kterých ne.

V *Command & Conquer: Retaliation* je celkem 34 nových misí (rovněž čtyři tajné, jak jsme se doslechli, ve kterých se objevují obří mravenci). Najdete zde také velké množství nových zbraní, včetně na první pohled jistě zajímavého Chronotanku, který se po bitevním poli pohybuje otevíráním časových brán. Dále zní poutavě MAD tank (zkratka znamená Mutually Assured Destruction, tedy oboustranně zajištěné zničení), který v podstatě vjede na bitevní pole, zaujme pozici a vše kolem sebe rozseká na maděru.

Radostnou zprávou je to, že *Command & Conquer: Retaliation* vychází, stejně jako jeho předchůdce, na dvou discích - jeden pro spojenecká vojska, druhý pro Sověty. Můžete tak jeden disk podat svému kamarádovi, spojit dva PlayStationy dohromady a hrát chlap proti chlapovi, což je ostatně také nejlepší způsob, jak si tuto hru užít. V této volbě máte také na výběr z více než stovky map, a tak lze očekávat, že vás hra jen tak neomrzí.

Lidé, kteří již mají zkušenost s dřívější verzí *Command & Conquer* pro PlayStation, asi rádi uslyší, že Westwood se konečně vypořádal s paměťovou kartou, a že hru lze tudíž „sejvnout" i uprostřed mise. Hezké, ne?

Nakonec je třeba ještě dodat, že se vážně uvažuje o možnosti ke hře přibalit playstationovou myš, což znamená, že každý hráč by si nakonec mohl hru vychutnat, tak jak ji Bůh zamýšlel. Neodpustíme si však jedno rýpnutí. Jak je možné, že „pécéčkáři" místo toho dostanou úplně nové *Command & Conquer: Tiberian Sun* s trojrozměrným terénem a pahorky? Proč to nedostaneme jako první my, a ti staří, nudní pécéčkoví týpci nepočkají, jak se s tím vypořádáme? Co?

Steve Faragher

1


2


[1] Link-up režim z *Red Alert* zůstal zachován, takže si to dva hráči mohou rozdat na jedné mapě. [2] A nezapomeňte také na tu přibalenou myš.

PSM NÁZOR

PLUSY

- Hra má přímo úchvatný spád.
- 34 nových misí, devět nových jednotek.
- Režim boje dvou hráčů s více než stovkou map.

MINUSY

- Graficky to vypadá, jako kdybyste dostali po starším bráchovi obnošený svetr.
- Není to zrovna originální nápad, že ne?

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Možná, že vás teď *Command & Conquer* již nudí, ale pokud ne, máte zde několik nových misí. Nejzajímavější je rozhodně režim hry hráč proti hráči. No, rozhodně to je zajímavější, než kreslit futro na okno a pak čekat, až jím někdo projde.



Earthworm Jim 3D

Žížaly jsou užitečné jako návnada na chytání ryb a dobře se s nimi straší holky. Dále se žížala může uplatnit i jako hrdina, tedy pokud se jmenuje Earthworm Jim.

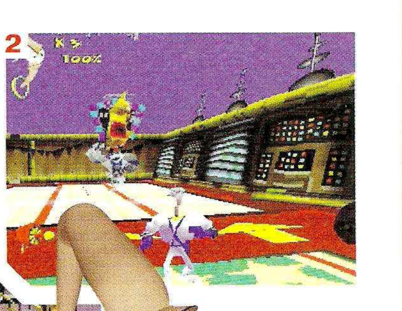
Ve sféře videoher se vyskytuje několik postav z kreslených filmů. Naštěstí byl Earthworm Jim postavou ve hrách ještě dříve, než se zabydlel v neděli dopoledne na televizní obrazovce. Těšil se značné oblibě, a to i přesto, že jeho první pokus proniknout do světa PlayStation (*Earthworm Jim 2*, 6/10) zase až tak úžasný nebyl. Ať je tomu jakkoli, Jim je prostě zpátky. A to s tím rozdílem, že mu byl přidán ještě jeden rozměr. Je třeba říci, že první dojem není vůbec špatný.

Ponechejme stranou nejrůznější otázky typu „Proč má žížala ruce?", bohatě stačí, když si řekneme, že Jim chodí oblečen jako člen posádky Enterprise, kráva ho praštila do hlavy a je na vás, vést jeho ego mozkovou kůrou, kde musí sesbírat části svého poškozeného mozku. Je zde šest světů (32 úrovní), všechny mají základ v částech Jimovy psýché. Jsou zde tedy zastoupeny štěstí, agrese, představivost, strach, hrdinství i dětství. Avšak i světy, které na první pohled zní velice nevinně, například svět štěstí, jsou postaveny na hlavu a jsou plné nepřátel.

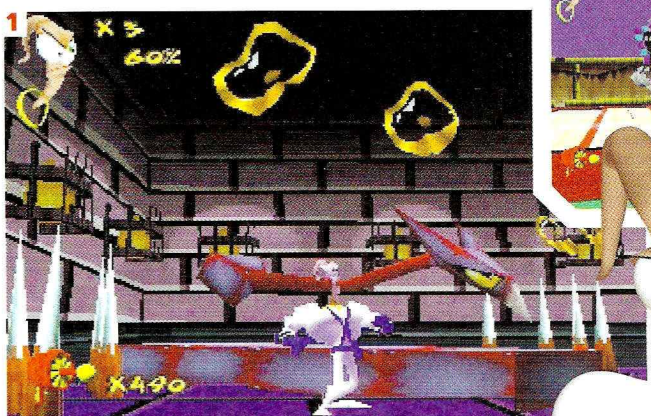
Na cestě za opravou vlastního mozku má Jim k dispozici 14 kuriózních zbraní - patří mezi ně pistole, která vystřeluje bubliny, žáby a ryby, pak má ruční fén, pistoli na falešné zuby a pistoli,

[1] Jimův nový trojrozměrný svět hýří barvami, je plný detailů a záludností. [2] V bonusových částech se způsob hry mění.

2



1



1



2



3



[1] Náš hrdina má sklon neustále někde pobíhat. [2] Umělecké skeče ze dvou světů, které najdete ve hře.

■ VÝROBCE:	Viz	■ ZEMĚ PŮVODU:	Velká Británie
■ DISTRIBUTOR:	Interplay	■ STYL:	3D plošinovka
■ DATUM VYDÁNÍ:	září	■ POČET HRÁČŮ:	1

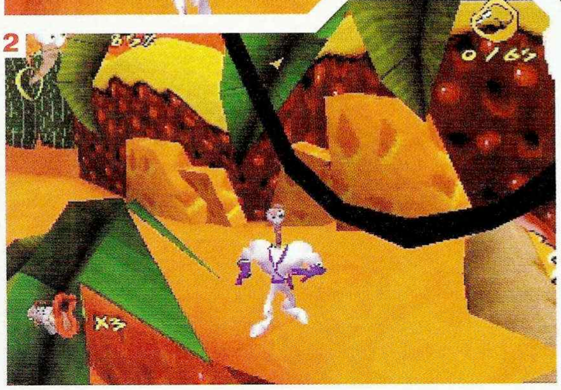
4



1



2



3



[1] Zde je třeba přeskočit přes obrovský párek v rohlíku. [2] Hubeňour vypadá bezradně. [3] Ve svém nafouklém oblečku se tímhle Jim neprotáhne. Co má asi dělat? [4] V této kryptě sídlí zlo.

která vystřeluje malý pixel, jenž po nárazu s ohromným rachotem exploduje. Jimovi se na jeho cestě postaví do cesty různé překážky - třeba obrovské televize, gang zcvoklých babiček, zombies tančící v disco rytmu a osvícená Bohyně kuchyňských desek. Je na první pohled patrné, že v této hře se ke slovu dostala fantazie puštěná ze řetězů.

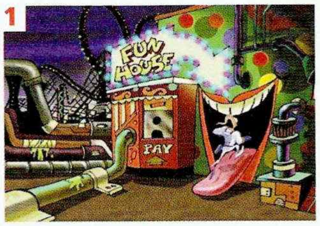
EARTHWORM JIM 3D ZNAMENÁ MIMOCHODEM NÁVRAT KE ŠTÍHLÝM AKČNÍM HRDINŮM.

Co se grafiky týče, hra rozhodně udělala krok vpřed. Zatímco sám Jim je oděn do bílého, k zvýraznění světlohry na jeho svalnatém těle bylo použito jemných odstínů modré. Jednotlivé světy obývají dobře vymyšlení, pestří protivníci, hra rozhodně netrpí statičností - vše je zde v neustálém pohybu. Kamera úspěšně zachycuje vše, co se kolem vás děje, hudba je vhodně ulítlá. Firmě Viz se dokonce podařilo ulovit do sítí Dana Castanellu (chlapa, který namluvil Homera Simpsona), a tak má Jim 300 zábavných hlášek k dobru.

Z tohoto pohledu tedy hra vypadá působivě. Přesto zde ještě zbývá některé věci dodělat, například přidat stín ve tvaru Jima a speciální ukazatel výrazu tváře. Verze pro PlayStation bude mít jeden extra pohyb a některé zvláštní části pro linkovou hru. *Earthworm Jim 3D* znamená mimochodem návrat ke štíhlým akčním hrdinům, Bruce Willis by tedy byl ze seznamu kandidátů na hlavní roli pro případnou hollywoodskou adaptaci automaticky vyřazen.

Stephen Pierce

1



2



[1] Jim si užívá rodinného životu v luxusním bytě s nízkým nájmem. [2] Podobně jako jedna další plošinovková postavička z PlayStation se Jim umí plazit. A taky dokáže pěkně prdět. Naštěstí nemusí nosit plenky.

PSM NÁZOR

⊕ PLUSY

- Celá hra je prostoupena svěžím klaunským humorem.
- Hudební vložky i vizuální stránka hry vypadají velice zdařile.
- Je to zajímavý titul skýtající velikou rozmanitost.

⊖ MINUSY

- Jim si někdy prdne, aby vyskočil výše. To není vtipné.

⊕ PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Z *Earthworm Jima 3D* se stává zajímavý titul. Některé úrovně by ještě bylo třeba obohatit, co se zaneprázdnění hráče týče, a podle všeho se na tom právě pracuje. Rovněž by bylo třeba něco udělat s rychlostí hry - jak jsme byli informováni, i k tomu dojde, takže se máte na co těšit.

Metal Gear Solid





Hráli jsme ji. *Metal Gear Solid*. Další bomba pro PlayStation. Byla hrou výstavy Tokio Game Show, stala se hrou E3 a nyní útočí na titul hru roku 1998. PSM zaletěl do Atlanty, zahrál si hru a setkal se s jejím samotným tvůrcem...

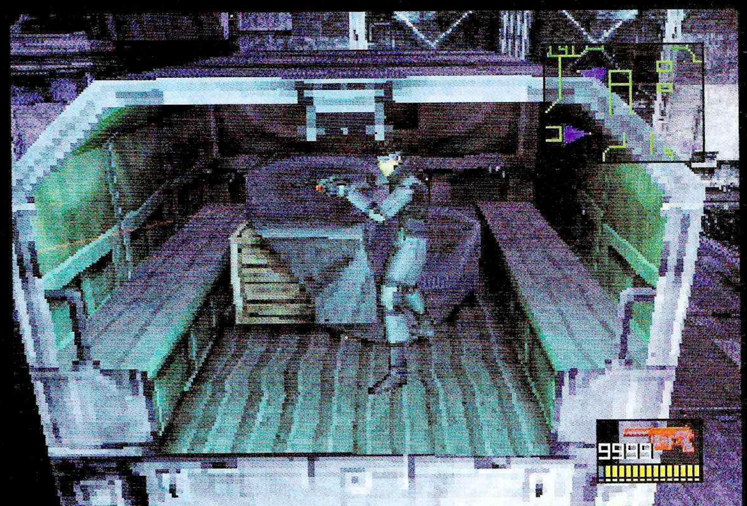




[1] Konec prvního sektoru, vchod do výtahu. [2] Vidíte jak se kamera otáčí, když se opřete o zeď? Chytré zařízení, že ano?

I přes konkurenci tisíce her, které se objevili na E3, byla *Metal Gear Solid* prostě a jednoduše nejlepší - milionkrát. Volné chvilky mezi hraním *Spyro The Dragon*, *Crash Bandicoot 3* a *Tomb Raider 3* jsme strávili nenápadným plížením do stánku Konami s demíčkem na *MGS*, abychom si ji zahráli „ještě jednou, ale úplně naposled, prosím, prosím..."

Bylo to první představení hry na Západě. Dychtiví návštěvníci show se tlačili kolem nebo kroužili jako supové a pošilhávali po rezervním joypadu u jedné z 16 hratelných ukázek hry. *MGS* (byla to demo, které se trochu lišilo od ukázky, která se objevila o měsíc dříve na Tokio Game Show) neměla žádnou předchozí reklamu. Místo toho bylo vytvořeno intro, ve kterém byly představeny i polygonové scény a polygonální engine hry jako takový. Viděli jsme v něm Solid Snakea, hlavního hrdinu, uvnitř ponorky, jak leze do torpédové šachty a je vystřelen na nepřátelskou základnu. Chvilku plave v ponurých podzemních jeskyních zatopených vodou (a snaží se neupoutat pozornost hlídkujících stráží v oblecích se sněžnou kamufláží) a nakonec se vynoří za nádrží na vodu a sundává si ploutve a potápěčskou výstroj.

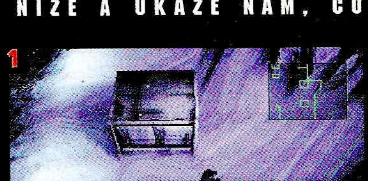


Pan Snake si zahraje na zlodějíčka. Co je asi v bedně?

Poté začíná hratelná část hry: Snake se se svým báglem schová do nádrže, zdá se poněkud chladný, ale je rozhodně vynalézavý. Nejvyšší čas seznámit se s ovládáním. Snakeův pohyb umožňují směrová tlačítka, ačkoliv, což je zajímavé, ne podle vzoru „otočit doleva a doprava, jdi dopředu a dozadu" jako třeba v *Resident Evil*. Místo toho Snake běží tam, kam ho nasměrujete, a s ním i kamera - na což se rychle a rádo zvyká.

Naším prvním úkolem je opustit úkryt. Po dlouhém zkoumání vystaveného seznamu funkcí tlačítek, jsme toho docílili zmáčknutím tlačítka pro přikrčení (Kroužek): Snake se položí na palubu. Stačí natočení padu, a on se vplíží pod nádrž, přičemž vyplaší párek krys. A tady poznáme první z kamerových triků ve hře. Za normálních okolností kamera shora sleduje Snakea. Ale když se dostane pod nějaký objekt (a tedy mimo záběr), přepne se kamera na pohled ze Snakeovy perspektivy, ve stylu *Dooma*. Díky tomuto pohledu poprvé spatříme nepřítele - tam dole v chodbě a napravo. Když znovu vylezeme zpod nádrže, kamera se vrátí zpět. Zde se seznamujeme s dalším úhlem pohledu. Když Snake přijde ke zdi, otočí se a opře se o ni zády; tehdy kamera sestoupí níže a ukáže nám, co se nachází za rohem. Vystřelit a zlikvidovat nic ►

KDYŽ SNAKE PŘIJDE KE ZDI, OTOČÍ SE A OPŘE SE O NI ZÁDY; TEHDY KAMERA SESTOUPÍ NÍŽE A UKÁŽE NÁM, CO SE NACHÁZÍ ZA ROHEM.





[1] Světelné efekty špičkové kvality v akci. [2] Tyto světlomety jsou obzvláště pěkné.

HRA ROKU 1998

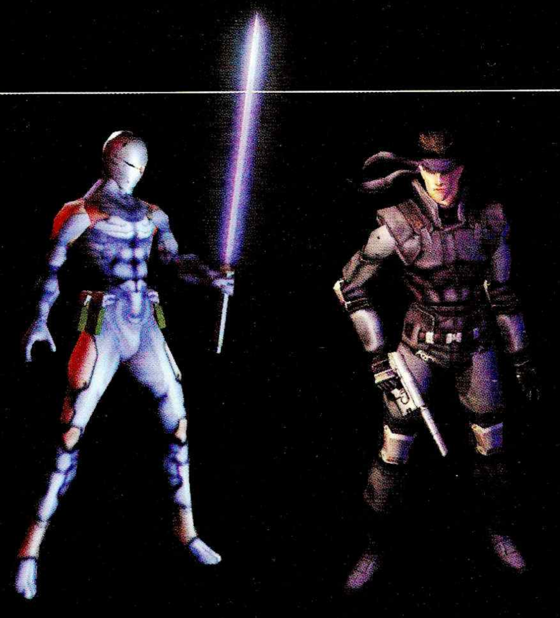
METAL GEAR SOLID

TAKTICKÁ ŠPIONÁŽNÍ AKCE



Seznamte se | Metal Gear Solid







[1] Často je zlikvidování těchto stráží jedinou možností. [2] Zde nasadit úhybný manévr. [3] Když se snažíte uniknout, strážci vás pronásledují - dokud se jim neschováte a nenecháte je hloupě proběhnout kolem.

netušící stráž je nyní hračkou pro děti. Nebo by určitě bylo, kdybychom měli zbraň.

Snake je na počátku mise vyzbrojen balíčkem cigaret a dalekohledem - z nichž je ta první položka sice obecně považována za smrtící, ale bohužel pro boj muže proti muži poněkud nevhodná. Tato skutečnost nás nakonec povzbudí ke starému dobrému umění útočení ze skrytu, což je největší inovace ve stylu hratelnosti *MGS*. Zákeřňácká obhlídka se odehrává v režimu „Infiltration Mode“. Snímací zařízení ukazuje polohu zdí a nepřátelských stráží tradičními signály. Z těchto signálů vycházejí kužely světla, které ukazují rozmístění stráží i směr jejich pohledu. Pokud vstoupíte do jejich zorného pole, rychle se seběhnou. Navíc se nad hlavami stráží vtipně vznáší symbol jejich myšlenkového stavu. Například z ospalých hlav podřimujících stráží vychází řady „zzzzz“. Ale stačí se zlehka přiblížit na okraj zorného úhlu ostražitých nepřátel a nad jejich hlavou vyskočí velký modrý otazník. Tento strážce se pak půjde poohlédnout kolem, aby zjistil, jestli se za bednou neskrývá nepřátelský agent, jak se mu zdálo.

Poté, co se konečně odvážíme vykročit ze stínu, dojde k první šarvátce s nepřítelem. Když běžíme za protivníkem, otočí se a zaměří: najednou se ocitáme v režimu „Alert Mode“ a snímač si prohazuje místo s políčkem „Escape“. Palubní display odpočítává od deseti, což znamená, že pokud zůstanete po následujících deset sekund mimo pozornost, stráž to vzdá a vrátí se na své stanoviště. Když se naopak prozradíte, změní se jeho otazník na vykřičník. Zazní krátká siréna, stráž zpozorní - očividně šokována - a pak se strhne peklo. Máte několik možností a) zemřít, b) utíkat zpět do „Alert Mode“ s možností úniku, nebo c) zabít útočníka holýma rukama. Pomocí čtvercového tlačítka můžete střílet, pokud máte zbraň, ale nejste-li ozbrojeni, má i jiné využití: doplazte se za stráž, klepněte na čtvereček a potichoučku zlomíte strážci krk.

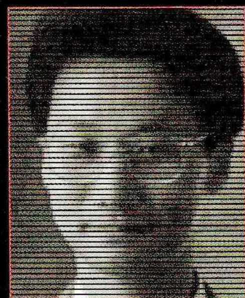
ZAZNÍ SIRÉNA. STRÁŽ ZPOZORNÍ - OČIVIDNĚ ŠOKOVÁNA - PAK SE STRHNE PEKLO. MÁTE NĚKOLIK MOŽNOSTÍ A) ZEMŘÍT, B) UTÉCT NEBO C) TOHO BLBOUNA ZABÍT HOLÝMA RUKAMA.



[1-4] Váš dalekohled (a později i některé zaměřovací zbraně) vám dávají možnost zoomovat pohled na blížící se nebezpečí.

HIDEO KOJIMA

TAKTICKÝ ŠPIONÁŽNÍ ROZHOVOR



Na E3 jsme odchytili hlavního tvůrce *Metal Gearu,* Hideo Kojimu, a podrobili jsme ho křížovému výslechu, který se samozřejmě točil kolem jeho mistrovského díla.

Hotovo? Ne. Nemůžete prostě nechat mrtvé strážce ležet tam, kde jsou. Musíte sebrat tělo (opět pomocí čtverce) a odvléct ho z dohledu, což považujeme za skvělý doplněk hratelnosti.

Po zmáčknutí L1 a L2, jimiž se znovu vydáte na plíživou obhlídku, uvidíte další cíl - výtah nahoře na obrazovce. Výtah, který stále sjíždí pokaždé s novým strážcem na palubě. Rychlý skok doprava a užitečná přepravní bedna vám poskytne tmavý kout, kde se můžete schovat (a navíc příjemnou dávku energie). Strážce vystoupí z výtahu a my se kolem něj proplazíme. Hurá! Tento únik je důvodem pro první rozhovor se základnou (tyto rozhovory se odehrávají přes Snakeovo vymakané zařízení, které má v uchu).

Hovoříte s Royem Campbellem, vaším velitelem (který je trochu podrážděný, protože jeho neteř Meryl je držena v zajetí někde na základně). Občas také komunikujete se spojařkou jménem Mei Ling (ano, uhodli jste: Snake se jí líbí).

Pomocí výtahu se dostanete na zasněženou periferii základny - odsud vidíte, že okolí budovy střeží členové Foxhoundova zločineckého gangu. Zde proběhne animačka, která končí scénou s Liquid Snakem, Foxhoundovým hrozivým velitelem, který nasedne do helikoptéry a vydá se směrem k nočnímu nebi. Naším cílem je dostat se ke vstupu do základny - obelstít dav strážců, snímací zařízení, tři bezpečnostní kamery a přes schodiště, které se nachází mezi námi a vstupními dveřmi.

Rychlý pohled dalekohledem nám pomůže odhadnout situaci, zaměření na vzdáleného strážce nám prozradí jestli spí (přáli bychom si mít zbraň). Pobíhání nahoru a doleva nakonec změní naši beznadějnou situaci, nalezli jsme jednotku Therma G, které se právě stává součástí našeho vybavení. Používá se pomocí několikerého klepnutí na tlačítko L2: pomocí infračerveného světla postřehneme stráže ►

Jméno: Hideo Kojima

Zaměstnání: producent

Hra: *Metal Gear Solid*

Datum vydání: Vánoce 98

1

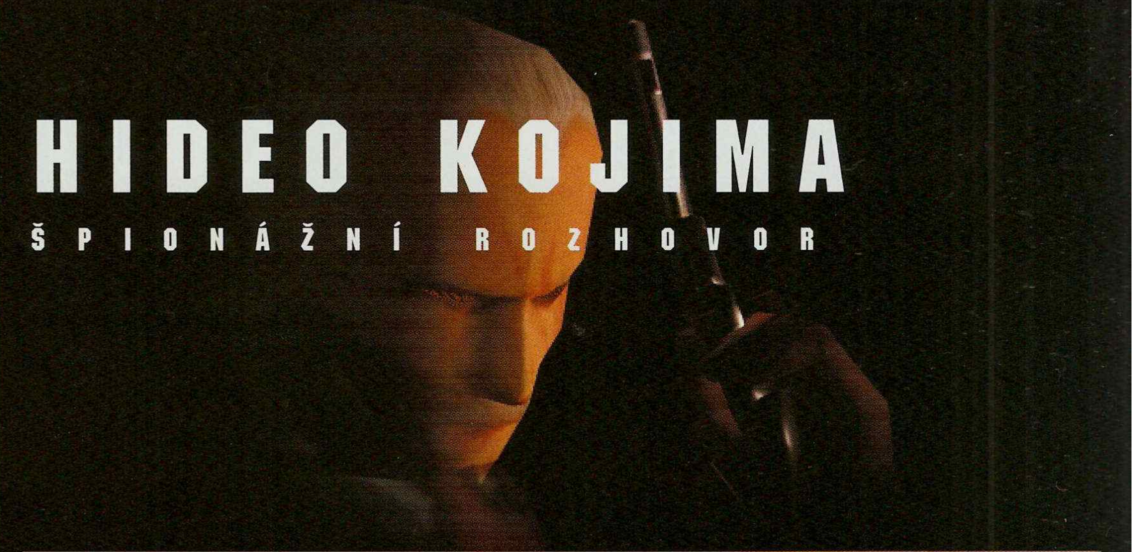


2



[1] Originální *Metal Gear* ve své 8-bitové parádě. [2] Sen Hideo Kojimy o *Metal Gearu* v 3D musel počkat na 32-bitovou PlayStation.

Odpovídá úroveň hry na předváděném demu kvalitám finálového titulu? Ano. Je to začátek hry, i když možná bude malinko pozměněn. Jedná se o poněkud odlišnou verzi od té, kterou jsme představili na Tokio Game Show (před několika měsíci). Poslouchali jsme, co si lidé říkali a provedli jsme mnohé změny. **Jako například?** Lidem se hra zdála příliš obtížná. Na některých místech nebylo jasné, kudy máte jít a co máte dělat v další fázi. Rozhodli jsme se, že musíme udržet kontinuitu a zábavnost po celou dobu hraní, a tak jsme některé cesty a vchody trochu zvýraznili. **Není to jen úlitba „skvělým schopnostem" amerických hráčů?** (Směje se.) Ne. Těmito změnami potěšíme *všechny* hráče. Hra teď není snazší, je jen ještě zábavnější. **Povězte nám něco o vašem týmu. Na jakých hrách v minulosti pracovali?** Ne na mnoha! (Směje se.) Mám velice mladý, nezkušený tým. Mnozí lidé si myslí, že je to nevýhoda, ale opak je pravdou. Můj tým nemá žádné předsudky o tom, co je a není možné. Já dohlížím nad tím, co dělají, a navrhuji zdokonalení nebo doplňky. Rutinní tým může říct, „Ne, to není možné - na tomhle už se nic zlepšit nedá," ale můj tým bude zkoušet jiné způsoby a postará se, aby to fungovalo! Například kouřový efekt, když si Snake zapálí cigaretu. Takový efekt je velice náročný na mravenčí práci tvůrce. V ostatních hrách vypadají obdobné efekty často nedokonale. Lidé říkali, že se to nemůže podařit, ale my jsme na tom trvali: „Ano, musíme si zakouřit! Je to nezbytné!" a už se nám to podařilo. **Jasně, kouření. Nebojíte se obvinění z propagace kouření mezi dětmi?** Snake kouří, ale ví, že to je špatné. Ostatní postavy ve hře ho za to čas od času pokárají. Nekouří, protože by chtěl, ale protože v jeho situaci je to nezbytně nutné. A také když kouří, ubývá mu života, aby bylo vidět, že to pro něj není dobré. Není to proto, aby byl Snake větší frajer, ale aby bylo vidět, jaký je to člověk. Snake nepatří k nové generaci dokonalých hrdinů, mnohem více se podobá starému typu zasmušilého borce. **Je to také hra se spoustou násilí.** Ano, bylo to nezbytné. Ve hře se musí pořád něco dít - je tak naplánovaná. Odehrává se v blízké budoucnosti ve špatné době a na špatném místě. Jsou to zoufalé časy a vyžadují zoufalé jednání. Snake má důležitou práci a ví, co ho čeká, pokud jeho mise neuspěje. Proto dělá vše nezbytné. Nemá ze své práce potěšení, ale dělá, co je ►



HIDEO KOJIMA

TAKTICKÝ ŠPIONÁŽNÍ ROZHOVOR

mnohem snadněji a také vidíme podivný objekt v zadní části zaparkovaného nákladního auta. Při používání veškerého pozorovacího zařízení je zakázán pohyb, takže brýle musíme deaktivovat dříve, než budeme pokračovat.

Snake vyšplhá na náklaďák a schová se vzadu za bednu. Tam najdeme naši první zbraň - poloautomatickou pušku (onen předmět). Dojde k souboji (je zabit strážce u auta) a ten vyústí v šarvátku s několika jeho přivábenými kolegy, kvůli které musíme začít znovu od výstupu z výtahu. Tentokrát se po sebrání Therma G a pušky vsoukáme pod auto, abychom nebyli objeveni v nevýhodné pozici. Pak se pokusíme překonat prostranství střežené světelnými snímači (uprostřed něhož je lákavá přepravní bedna), čekáme, dokud není vzduch čistý. Ale jak se vyhnout paprskům?

Odpověď je v intervalech snímačů. Po každém třetím osvětlení je mezera tak akorát pro přeběhnutí Snakea. Běžíme přes prostranství, popadneme bednu a zmizíme s ní nezpozorováni. Z bedny se nakonec vyklube třaskavý granát. Daleko vpravo kontroluje kamera úzkou kamenitou cestu téměř neviditelně označenou šipkami na skále. Cesta dovnitř. Hodíme granát, objeví se oslňující záblesk a kužel světla kamery zmizí. Pak proběhneme kamenitou cestou a vyšplháme se po kovovém schodišti po straně budovy.

Jeden strážce nám zkříží cestu. Když s ním dole na schodech bojujeme, přiběhnou jeho kolegové a dají nám co proto. Při druhém pokusu střetnutí perfektně načasujeme, přepadneme ho hned zkraje na schodišti, samotného a bezmocného. Nemá kdy (ani kam) se schovat. Čtyři výstřely, a padne mrtev. Dokázali jsme to. Proběhneme dveřmi, a demo končí. Mise dokončena. Byly to nejvzrušenější chvíle hraní, které jsme po dlouhé době prožili. A to je údajně pouhá padesátina hry...

Daniel Griffiths

1



2



3



4



[1, 2] Vchod do základny a konec dema. [3, 4] Pozdější záběry z dokončené hry. Všechno to vypadá skvěle, není-liž pravda?

potřeba. Když se mu někdo snaží při jeho práci překážet, utká se s ním, ale jinak se snaží přímým střetům vyhnout. **Prvek schovávání se a kamufláže je dost důležitý, že ano? Povězte nám o něm.** Snake se na své misi setká s mnohými překážkami a nepřáteli, kteří by v přímém střetu byli v nepřekonatelné přesile. V mnoha případech je nucen proklouznout kolem stráží a k proniknutí využít ticha a své inteligence. Zpočátku se může zdát, že jedinou cestou vpřed je agrese a síla, ale pokud se touto cestou budete ubírat příliš často, hra vás ztrestá. Takový postup by se vám brzy vymstil. Lidé, kteří se to pokusí hrát jako běžnou střílečku, budou nemile překvapeni. **Je to jako *Resident Evil*?** (Směje se.) *Metal Gear Solid* je velmi odlišná. **Na kterou složku hry jste nejpyšnější?** Pokud bych musel vybrat jednu stránku hry, vybral bych plně animované filmové sekvence. Původně jsme chtěli použít zavedené CGI metody, uvedení renderovaných intro-sekvencí a dalších kratších scén pro použití v průběhu hry jako ilustrace. Ale když byla hra hotová a fungovala, rozhodli jsme se pracovat na animačkách s využitím vlastní polygonové grafiky hry. Viděli jsme, že vypadají lépe, protože mezi animačkami a samotnou hrou neexistuje žádný znatelný přechod a zmizí tak rušivý efekt při přepínání mezi dvěma grafickými módy. **Jak dlouho trvá dokončení této hry?** Mohu ji od začátku až dokonce udělat během osmi hodin. (Následuje bouřlivá diskuse mezi Kojimou a ostatními členy Konami.) Samozřejmě ostatním hráčům by trvala mnohem déle. Když hraji já, nekoukám se na všechny ty filmy a dialogy doplňující děj. Mohu odhadnout, že je v *MGS* kolem 40 hodin hry pro toho, kdo ji zkusí poprvé. **Dialogy mezi postavami byly něco jako nečekané milé překvapení.** Ano, jsou velice povedené. Ve hře je 20 postav a Snake se s nimi pravidelně spojuje pomocí svého komunikátoru. Šestnáct z nich se v průběhu hry také objeví jako polygonové postavy. Hodláme pro tento účel nahrát hlasy dvaceti anglických herců. **Kdy už bude hra dokončená?** Z 95 procent už je hotová. Dolaďujeme a upravujeme prvky hratelnosti. **Na co se chystáte po *MGS*?** Začneme pracovat na verzích v angličtině pro USA a Evropu. **Ano, ale potom? Dáte si delší prázdniny, nebo ne?** Mám mnoho nápadů a projektů, na kterých chci pracovat. Možná po nich!



Soutěž s firmou PSYGNOSIS

S*entinel Returns* a *Blast Radius* jsou dvě žhavé novinky ze stáje Psygnosis. Zde je snadná možnost jak získat jednu z těchto her nebo jedno z pěti triček s logem *Blast Radius.*

Stačí označit správnou odpověď na jednu jedinou otázku a dát nám vědět na adresu redakce (výhradně na korespondenčním lístku nebo e-mailem!).

Otázka:

Jak se jmenuje spoluzakladatel a současný výkonný ředitel firmy Psygnosis?

a) Ben Nevis
b) Peter Molineux
c) Bill Gates
d) Ota Vrťátko
e) Alexandr Sergejevič Puškin
f) Ian Hetherington
g) Winston Smith
h) Oliver Cromwell
i) Sir James McDonnel
j) Seung Mina
k) Willy Brandt
l) Björk Gudmundsdottir



Malá nápověda: Archivujte si PSM, nikdy nevíte, k čemu vám budou dobré.

Termín uzávěrky soutěže je 20. září 1998.

THE TEKKEN TOURNAMENT



Firma Namco hodlá pořádat turnaj o titul mezinárodního mistra ve hře *Tekken 3*. Váženým čtenářům-bojovníkům oznamujeme, že jsme se společně s firmou Sony rozhodli přispět k organizaci národního kola, z něhož vzejde český reprezentant do mezinárodního finále.



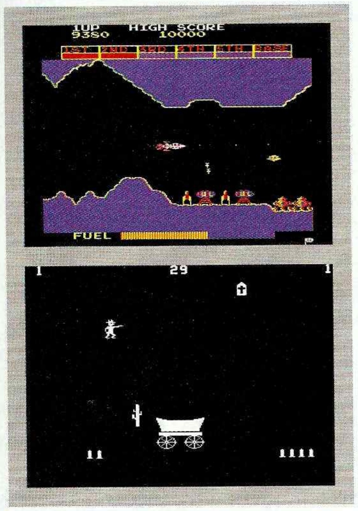


CHCETE SE BÍT O TITUL KRÁLE TEKKENU?

Zde je předběžný harmonogram soutěže:

- Zúčastnit se může každý, kdo si zakoupí PALovou verzi hry *Tekken 3* (vyjde v polovině září!).
- Oficiální zahájení lokálního kola proběhne na výstavě Invex 98 (začátek října) a poté bude průběžně pokračovat.
- Na konci první poloviny listopadu proběhne regionální finále, jehož vítěz kromě cen získá možnost reprezentovat Českou republiku.
- Těsně před Vánocemi vyvrcholí celá akce za účasti národních vítězů v Londýně, kde bude korunován bojovkový král.

Detaily o organizaci lokální soutěže se dozvíte aktuálně v příštím čísle našeho magazínu.



Scramble a Boot Hill - oblíbená klasika.



Retromanie



Byly staré videohry, jak tvrdí četní pamětníci, skutečně o mnoho lepší než ty současné? Steve Faragher se v ústředním tématu tohoto čísla PSM vydává na cestu zpět do hlubokého „pařanského" pravěku počítačových her...

Je to nevyhnutelné. Jednoho dne v budoucnosti budete sledovat živý přenos z aukční síně starožitností, kde moderátor začne pět ódy o tom, jak tím největším objevem století byl Spectrum ZX81 s instalovanou hrou *Jet Set Willy*, následuje vyvolávací cena, dejme tomu nějakých 7000 euro. Okamžitě si vzpomenete, že vy jste je před dávnými lety vyměnili za dva balíčky cigaret a desku Duran Duran. A začnete si trhat posledních deset vlasů.

Už dnes se retro hry stávají obrovským byznysem. Víte, například, kolik může dnes stát první papír, který potiskl Gutenberg? My tedy také ne, ale troufáme si tipnout, že tolik peněz by nedala dohromady ani celá redakce. A co ty proslulé voskové válečky, na něž se dříve zaznamenávala hudba? Dnes stojí pravděpodobně slušný balík.

Stejně tak je jasné, že obrovských cen dosáhnou i staré hry, neboť videohry jsou jedinou kulturně významnou událostí konce sedmdesátých a počátku osmdesátých let. Tedy kromě punkové hudby samozřejmě. Ale punk skončil v roce 1979. Počátek osmdesátých let stál tak trochu za pendrek, že ano? Populární hudba - to byly pouze maškary jako Spandau Ballet nebo Level 42, všechny významné Oscary získal vždy jediný dobrý film jako například Gandhi. Pokud jste se náhodou rozhodli strávit večer před televizní obrazovkou, čekal vás nějaký trapný seriál z nemocničního prostředí a zasmát jste se mohli tak maximálně, když se objevil Menšík obklopený okrojovanými matrónami.

Byly to smutné časy, doba bez nápadů. Až na malou část světa, kde doma byla tak převratná technologie, že ji kromě skupinky kyberpunkových zrůd, sociofobiků zamilovaných do tranzistoru a matematických géniů nikdo nebral vážně. Záhy však zaujala školou povinné chlapce... Vítejte do světa retro her. Natankujte plnou, obujte si boty značky Hi-tec a vydejte se s námi do říše, která náleží již pouze paměti.

THE COMPLETE HISTORY OF VIDEOGAMES

Kompletní průvodce po historii videoher, jak ještě nikdy nebyl publikován. Stačí si ho jednou pročíst, a už nikdy se nebudete muset stydět ani v té nejvíce zasvěcené retro společnosti. Až všichni uslyší, jak kolem sebe házíte jednu perlu za druhou, budou lapat po dechu. Asi vám však moc neposlouží u druhého pohlaví. Tedy pokud zrovna nejste dívka, pak by to naopak byl snad ten vůbec nejsvůdnější trik, jaký si dovedete představit.

1822
Charles Babbage vyhrává zlatou medaili Astronomické společnosti za svůj „diferenční stroj", matematické počítací zařízení, které může potenciálně hrát šachy. Exploze videoher se zdá být blízko. Svět napjatě čeká.

1822-1919
Nic moc se neděje.

1919
H.A. Koch vynalezl šifrovací stroj ENIGMA, značně komplikovaný psací stroj, který vytváří tajné kódy. Myslíte, že by mohl hrát Scrabble?

FARID D. STARMAN



Věk: 28
První herní mašina: Atari 800 XL, pořízený v roce 1985 z druhé ruky a dovezený pokoutně z Německa.
Zaměstnání: Šéfredaktor PSM, což obnáší hlavně čtení, psaní, přepisování, překládání a mluvení.
Nejoblíbenější hra všech dob: *UFO: Enemy Unknown* (skvělé poslední prázdniny před nástupem na školu), *Vandal Hearts* (skvělý týden doma s chřipkou) a *Final Fantasy VII* (skvělý život).
Hra, jejíž konverzi bych si nejvíce přál:
Rád bych se podíval na pěkně zmodernizovanou variantu úžasných ataristických hitů jako *River Raid*, *Stealth* či *Gyrus*.

BUBBLE BOBBLE 2



Původní roztomilá grafika byla trochu zdokonalena. Ve hře jde v podstatě o to samé, ale pozor! - napříč hrou se teď můžete vydat různými cestami. Ani originál, ani upgrade, něco mezi. Ale rozhodně parádní zábava.

PŮVODNÍ HODNOCENÍ V PSM UK: 8/10 | RETRO HODNOCENÍ: ★★★

FROGGER

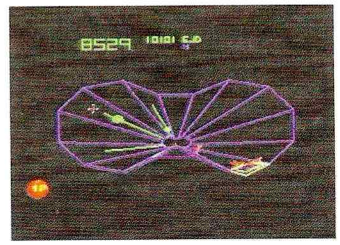


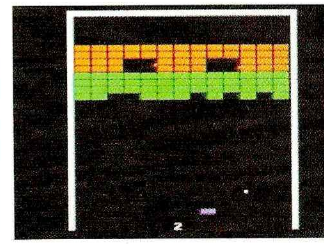


Tuto věc by si měli nechat ujít modernisti i retro-hráči. Pro člověka, co jde s dobou, není hra dost moderní, pro retro-nadšence je zase zkažená hnusnou trojrozměrnou grafikou a hra je dokonce horší než beztak dosti špatný originál. Fuj.

PŮVODNÍ HODNOCENÍ V PSM UK: 5/10 | RETRO HODNOCENÍ: ★★

THE ATARI COLLECTION 1





Asteroids, Missile Command, Super Breakout, Battlezone, Centipede a *Tempest*, to vše na jediném médiu - dost na to, abyste z toho byli pěkně naměkko a podlamovala se vám kolena. Tyto arkádově dokonalé konverze jsou skvělé a v každém ohledu přesné. Retro-nadšenec si to jistě nenechá ujít.

PŮVODNÍ HODNOCENÍ V PSM UK: 3/10 | RETRO HODN: ★★★★★

GALAXIAN 3

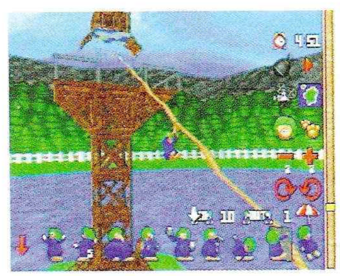




Skvělé motion-capture dokonale této hře znemožňuje, aby se stala opravdovou retro-klasikou. Hra sama je velice dobrá a zábavná, ale je moc krátká a originálu vzdálená asi jako křída od sýra. Škoda té hezké vizáže. Pokud se na hru podíváte pozorně, dojde vám, co máme na mysli.

PŮVODNÍ HODNOCENÍ V PSM UK: 4/10 | RETRO HODNOCENÍ: ★

LEMMINGS 3D





I přes kacířsky znějící název hry *Lemmings 3D*, to je docela zábava - překvapivě blízká způsobem hry originálu. Pochopitelně všechny úrovně jsou nové, ale základy hry zůstaly ty samé. Možná se vám hra bude líbit více, než byste čekali.

PŮVODNÍ HODNOCENÍ V PSM UK: 8/10 | RETRO HODNOCENÍ: ★★★

Exploze videoher musí nastat každým okamžikem. Svět napjatě čeká.

1919-1962

Nic moc se neděje.

1962

Steve Russell naprogramoval nový počítač PDP-1 v americkém státě Massachussetts tak, že na obrazovce lze pomocí dvou ovladačů pohybovat dvěma tečkami. Je překvapující, že ho nevyrazili. Společně s několika přáteli svůj nápad proměňuje v první světovou počítačovou hru *Spacewar*. Je zatraceně ubohá.

1966

Chlápek jménem Ralph Baer vynalezl domácí počítačovou konzolu. Napadlo ho, že televize by se rázem mohla stát zajímavější, pokud by byla interaktivní. Po několika měsících usilovné práce se mu také podařilo pohybovat dvěma tečkami po obrazovce. Je překvapující, že ho jeho manželka nezavraždila.

1970

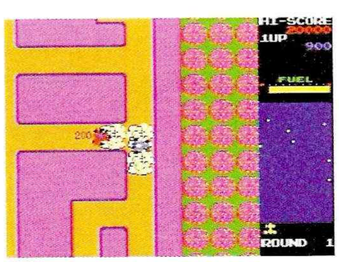
Ralph získal v roce 1970 v USA na svou domácí konzolu patent číslo 3 829 095.

1971

Nolan Bushnell, který coby student na univerzitě v Utahu hrál v šedesátých letech *Spacewar*, dostal nápad hru transformovat na konzolu připojením několika drátových okruhů k televizi. Naklonoval tak *Spacewar* a vytvořil *Computer Space*. Zakládá společnost a vyrábí

NAMCO MUSEUM VOLUME 1



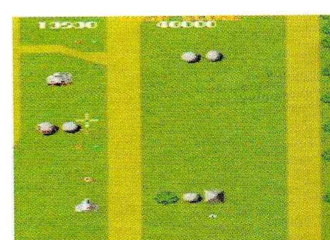


Co je zas tohle? No, co - to je *Toypop, Galaga, Rally-x, Pac-Man, Bosconia* a *Pole Position* na jediném disku. Nádherná sbírka opravdové videoherní klasiky, kterou doporučujeme hrát za poslechu Let's Dance Davida Bowieho. *Galaga* (druhý díl *Galaxians*) je z celého disku nejlepší.

PŮVODNÍ HODNOCENÍ V PSM UK: 7/10 | RETRO HODN: ★★★★★

NAMCO MUSEUM VOLUME 2





Vykliďte cestu pro další perfektní sbírku retro her, sbírku, jejíž součástí jsou *Xevious, Gaplus, Super Pac-Man, Mappy, Grobda* a *Dragon Blaster*. Je možná tak trochu škoda, že zde chybí nějaká opravdová klasika, ale alespoň jsou všechny tituly puntičkářsky autentické.

PŮVODNÍ HODNOCENÍ V PSM UK: 6/10 | RETRO HODN: ★★★★★

INFORMACE

Dnes je několik způsobů, jak proniknout do světa retro her. Nejsnadnější je koupit si některou z úžasných kompilací, které byly sestaveny pro PlayStation. Právě proto jsme zde dali dohromady hry, které jsme v PSM už dříve zaznamenali, abyste si, pokud máte chuť, mohli vybrat.

Stejně tak můžete pochopitelně sbírat veterány mezi hrami a starožitné systémy, na nichž tyto hry běhaly. Vetešnictví a bazary představují obrovský zdroj starých Mega Drivů, Vic - 20 a podobných věcí. A pokud máte chuť vytvořit si větší sbírku, jejíž součástí by byly i opravdové staré automaty, pak doporučujeme stát se abonentem zpravodaje zábavního průmyslu jménem *Coinslot International.* Vydavatele, World's Fair Publications, lze kontaktovat na telefonním čísle +44 161 624 3687.

Další cestou je použít internet a získat emulátory starých her pro PC nebo MacIntosh. Zde si budete moci skoro dokonale vychutnat stařičké arkádové hry. Uvádíme párek webových adres, které vám ve vašem hledání na začátku pomohou:

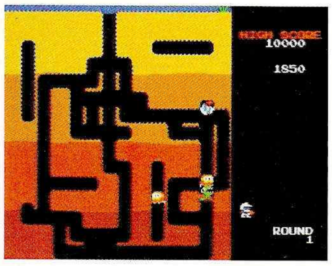
http://www.davesclassics.com/

http://www.media.dsi.unimi.it/mame/

I když o těchto emulátorech je asi třeba říci několik slov upozornění. Za prvé, jejich používání je pochybné. V praxi je běžné, že společnosti, které vlastní autorská práva na hry nabízené na internetu, nad tím přivírají oči, ale to v žádném případě neznamená, že používání těchto her je z právního hlediska bezproblémové. Za druhé, existuje jeden emulátor, který není tím, za co se vydává. Je to takový trojský kůň, jmenuje se *PSX-Emu 0.01d.* Na první pohled vypadá jako playstationový emulátor, ale ve skutečnosti je to program, který může někomu jinému umožnit přístup na váš počítač. Toto varování berte zcela vážně!

VETEŠNICTVÍ A BAZARY PŘEDSTAVUJÍ OBROVSKÝ ZDROJ STARÝCH MEGA DRIVŮ, VIC - 20 A PODOBNÝCH VĚCÍ.

NAMCO MUSEUM VOLUME 3

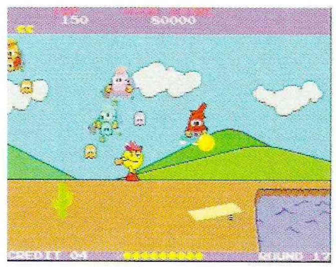




V Namcu vůbec neznají pocit studu. Pokud se něco někdy objevilo na automatech, můžete si být jisti, že se to dříve nebo později objeví i na namcovské kompilaci. Zde najdete *Galaxians, Tower of Druaga, Dig Dug, Pole Position II, Phozon* a *Ms Pac-Man.*

PŮVODNÍ HODNOCENÍ V PSM UK: 6/10 | RETRO HODN: ★★★★★

NAMCO MUSEUM VOLUME 4





Nostalgie se zde již tak trochu okoukává. Zvláště když jsou vám servírovány věci jako *Pac-World, The Genji And The Henke Clans, The Return of Ishtar* a *Ordyne.* Tedy na celém disku ani jedna hra, která by si mohla říkat klasika.

PŮVODNÍ HODNOCENÍ V PSM UK: 4/10 | RETRO HODNOCENÍ: ★★★

asi 1500 přístrojů. Vypadají hrozně a pravidla dosud nikdo nepochopil

1972

Konzola Oddyssey 100 od Magnavoxu Ralpha Baera jde na trh. Prodalo se jich 10 000 po sto dolarech za kus i přes to, že program umí zobrazit najednou pouze tři grafické linky (dost pro dvě pálky a míč). Hráči si musí skóre poznamenávat vedle na papír. Nolan Bushnell mezitím zakládá společnost Atari a vytváří *Pong,* svou druhou mašinu. Její prototyp instaluje v hospodě Andyho Cappa v kalifornském Sunnydale a nadšenci se začínají srocovat.

1973

Atari vydělává na kabinkách s *Pongem* instalovaných v hernách, klubech a plovárnách víc než 3 miliony dolarů.

1976

Nolan Bushnell prodává Atari společnosti Warner Communication za 26 milionů dolarů a pak se řehtá jako blázen celou cestu do banky. V ten samý rok ovšem mladý programátor pracující pro Atari, Steve Jobs, udělal další krok v počítačovém hraní. Do cesty míčku z *Pongu* postavil zeď z cihel. *Breakout* má obrovský úspěch. Jobs opouští Atari a začíná s člověkem jménem Steve Wozniak montovat počítače v garáži svých rodičů. Vymysleli si pro ně nemožné jméno Apple.

1978

NAMCO MUSEUM VOLUME 5

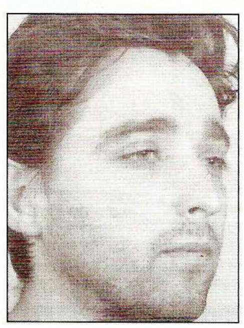




Pacmania, Dragon Spirit, Legend Of The Valkyrie a *Baraduke.* Hmm. Nevíme, jestli už tu neseškrábáváme z pánvičky připečené zbytky, ale vábně to rozhodně nevoní.

PŮVODNÍ HODNOCENÍ V PSM UK: 4/10 | RETRO HODNOCENÍ: ★★★

KAREL PAPÍK



Věk: 26

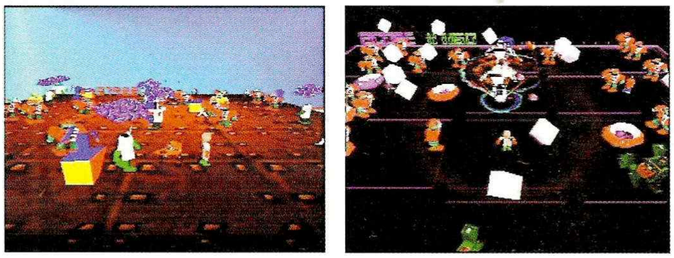
První herní mašina: ZX Spectrum

Zaměstnání: Šéfredaktor SCORE, zaobírám se zkracováním článků, psaním popisků a zaléváním květin v redakci.

Nejoblíbenější hra všech dob: Za nejlepší hru všech dob považuji *Ultimu Online*, byla to bezesporu hra, která posunula celé odvětví počítačových her o hezký kousek dopředu.

Hra, jejíž konverzi bych si nejvíce přál: Zcela jistě by to byla některá z her pro ZX Spectrum. Mohlo by to být ideální spojení tehdejší hratelnosti s vizuální přitažlivostí, kterou umožňuje nejmodernější technologie.

ROBOTRON X



Stejná stará hra, ale „vylepšená" trojrozměrnou grafikou, která se teď v programátorských společnostech těší takové oblibě. Přesto hra celkem zachycuje ztřeštěnou zuřivost originálu. I když, a to je smutné, bez možnosti hrát ve dvou.

PŮVODNÍ HODNOCENÍ V PSM UK: 6/10 | RETRO HODNOCENÍ: ★★

LUKÁŠ ERBEN



Věk: 21
První herní mašina: Rok 1987 a PC 286-16, EGA
Zaměstnání: Redaktor SCORE, což obnáší vedle konzumace lentilek zejména údržbu neustále kolabujících počítačů Karla Papíka a Honzy Modráka.
Nejoblíbenější hra všech dob: *System Shock. System Shock* předběhl dobu tak o čtyři až pět let. Doposud se nenašla žádná hra, která by jej pokořila ve kterékoliv z oblastí, s výjimkou grafiky.
Hra, jejíž konverzi bych si nejvíce přál: *Test Drive III.* Klidně jste to mohli švihnout přes pole či „les", nebo se kodrcat po kolejích a nic se nedělo - zkrátka svoboda za volantem.

STREET FIGHTER COLLECTION



Čtyři nejlepší verze *Street Fightera* stěsnané na jeden disk. Je jenom škoda, že nezačali od začátku, první hrou zde totiž je *Street Fighter 2*, což zní trochu divně i nezasvěceným.

PŮVODNÍ HODNOCENÍ V PSM UK: 8/10 | RETRO HODNOCENÍ: ★★★★

SUPER PANG COLLECTION



Tři vysoce návykové logické arkády, celé to začíná s *Pomping World* z roku 1989, objeví se zde i *Super Pang* a *Pang 3*. Hodiny retro zábavy a stále ještě vysoce originální hra.

PŮVODNÍ HODNOCENÍ V PSM UK: 6/10 | RETRO HODNOCENÍ: ★★★★

Japonci hned zavětřili příležitost. Společnost Taito vytváří zcela novou videohru, *Space Invaders*, a dočkává se úžasného ohlasu. Po celém světě stojí malí kluci na nádražích, utrácejí společně s kamarády své peníze na svačinu a přestávají navštěvovat školu.

1980

Dobrý rok pro automaty. Objevují se *Missile Command, Pac-Man, Defender* a *Tempest*. Do škol a školních jídelen chodí stále méně chlapců. Sir Clive Sinclair přichází se ZX80. Domácí počítač se stává obrovským hitem.

1981

Špatný rok pro videohry, neboť Ferdinand Marcos, prezident Filipín, je ve své zemi zakazuje. Malí Filipínci každoročně nabírají váhu a inteligenci.

1982

Občané Spojených států amerických utrácejí 3 miliardy dolarů na *Space Invaders* a *Pac-Manovi*. Systém vzdělání a domácí péče se nachází v krizi. Commodore přichází s domácím počítačem C64. Během následujících pěti let se jich prodá na 13 milionů kusů.

1982

Rozvíjející se videoherní průmysl má své dva hity - oba dva tituly založily trendy, které existují dodnes. Prvním byly *Star Wars*, které každému ukazují, jak dobrá může být filmová licence, druhým

SYNDICATE WARS



Tato zvláštní hra vzdáleně připomíná *Syndicate*, obrovský hit 80. let, který ukázal, jakou skvělou věcí jsou počítače. Vzhledem ke kvalitě to je asi dobře, i když bychom velice rádi viděli i originál.

PŮVODNÍ HODNOCENÍ V PSM UK: 8/10 | RETRO HODNOCENÍ: ★★

TEMPEST X



Je tu zcela nový, takový roztančený *Tempest*. A - ano! - kompilátoři byli dokonce tak laskaví, že na disk zařadili i skoro autentickou verzi originálu. Úžasné. Přesně to potřebujete při své cestě po historii her.

PŮVODNÍ HODNOCENÍ V PSM UK: 9/10 | RETRO HODNOCENÍ: ★★★★

VIVAT KLASIKA

Mnozí současní hráči se shodnou, že dle dnešních měřítek žádná z her vzniklých před rokem 1990 nestojí ani za pět minut vašeho drahocenného času. V některých případech je takový názor oprávněný. I když některým hráčům se zamlží oči, když si vzpomenou na svou první návštěvu automatové maringotky, a budou bránit zcela zastaralý titul z čiré nostalgie. Je také ovšem pravda, že některé hry, navzdory vysokému věku, prostě nezestárly. Především však opravdového retro fanouška nemůže tato diskuse nechat klidným.

Stejně jako dnes, i před deseti i dvaceti lety bylo 90 procent her škvár s jepičím životem. Ale stále zde bylo oněch nádherných 10 procent a tyto nejvybranější tituly se nestanou najednou, z ničeho nic, bezcennými, jenom proto, že uběhl nějaký ten rok od jejich data vydání. Opravdu dobrá hra takovou také navždy zůstane. Asi již tušíte jasný protiargument: „Ale grafika je hnusná!" No, chtělo by to trochu více citu a pochopení a uvědomění si historických souvislostí. Copak je v našem technologickém věku Cassablanca špatný film jenom proto, že to je černobílý? Mají Beatles menší nadání než Blur proto, že nikdy nepoužívali samply a syntezátory? To, že nebo nutnost hrát „několik hodin v kuse", než začala hra být trochu zajímavá. Ten nejsilnější argument ve prospěch starších her je jednoduše jejich invence.

Zlatý věk domácích počítačů ZX Spectrum a C64 byl dobou, kdy programátoři mohli vytvářet hry doslova v posteli a mohli tak popustit uzdu své fantazii. Neomezovali je žádní suchaři v oblecích z marketingového oddělení, kteří by jim říkali: „Takový risk si nemůžeme dovolit," nebo „Vaše nápady náležitě neosloví světový trh." Ve svém důsledku to znamenalo, že před hráči měli k dispozici mnohem náročnější a odvážnější hry.

Dnes je již velice obtížné narazit na titul, který by se neklidně vzpíral zavedenému řádu, aby se bránil zařazení do nějaké škatulky - bojovky, závodní hry, střílečky v první osobě, sportovní simulátory... Dokonce i RPG vypadají jako vyjeté z jedné šablony. Když se náhodou objeví něco, co nelze takto snadno zařadit, pak je z toho okamžitě poprask - vezměte si například *Grand Theft Auto* nebo *Parrappa The Rapper*. Člověk by neměl žádat nějaké nové nápady od takzvaných kreativních lidí, kteří jsou v podstatě placeni za to, aby pracovali na atraktivním designu.

Uvažte sami, jak byste asi byli rozčíleni, kdyby jste si koupili videorekordér a zjistili, že na něm nelze přehrávat filmy nebo televizní pořady vyrobené před rokem 1992. Avšak co uděláte, když si

STEJNĚ JAKO DNES, I PŘED DESETI I DVACETI LETY BYLO 90 PROCENT HER ŠKVÁR S JEPIČÍM ŽIVOTEM.

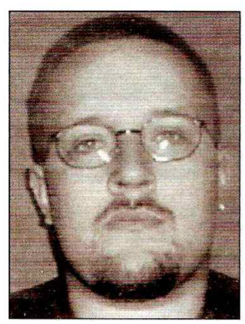
TETRIS PLUS



Ano, toto je prapředek všech logických her, i když je pro tento případ bohužel trochu graficky „vylepšen". A hratelnost také není úplně stejná. Dejte sem originál, ztraceně!

PŮVODNÍ HODNOCENÍ V PSM UK: 6/10 | RETRO HODNOCENÍ: ★★★

BOB KOUTSKÝ



Věk: 26
První herní mašina: ZX Spectrum 48 - tak dobrý hry jako tenkrát se už nedělaj.
Zaměstnání: Studium a internet.
Nejoblíbenější hra všech dob: *Tetris*. K žádné jiný hře se nedokážu tak často vracet.
Retro hra, u kterých bych jsem si nejvíce přál, aby byla znovu vytvořena pro současný hardware: *Battlezone* - sen se mi už splnil. Originál je jednoduchá a zábavná hra, nová verze taky, navíc skvělá grafika a trocha té taktiky...

pak *Track 'n' Field*, který odstartoval mánii po sportovních simulátorech se zuřivým mlácením do tlačítek.

1985

Do arkád vstupuje *Gauntlet* a zrodilo se tak hraní pro více hráčů. Teprve teď můžete svým kamarádům doopravdy ukázat, jak vám to nejde. Nintendo Entertainment System přináší do domovů italského instalatéra jménem Mario, který místo aby spravoval kohoutky, poskakuje po televizní obrazovce. Zvláště zmatení tímto fenoménem jsou prarodiče.

1986

Objevuje se Commodore Amiga a Atari ST, do domovů se tak dostávají 16-bitové počítače. Lidi jsou bez sebe z her jako *Defender of the Crown*, které mají skoro 'filmovou' grafiku a 'stereo' zvuk. Jak naivní jsme byli. No, floppy disky byly alespoň rychlejší než kazety.

1986-1990

Zlatý věk počítačové inovace. Fanatici v tlustých brýlích sedí doma a programují si cestu k bourákům, svůdným blondýnám a neuvěřitelnému bohatství. Bastardi.

1989

Japonský výrobce her Nintendo přichází s věcí jménem Game Boy. Hraní do ruky. Nikdo nad 12 let se nezdá být ohromen.

1990

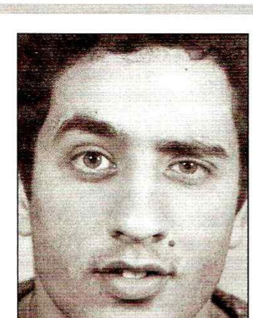
něco je staré nebo závisí na zastaralém médiu, není žádným argumentem proti jeho kvalitě.

A co je mnohem horší, tento strach ze zastarávání v současné době ničí novými předělávkami skvělé klasické hry jako *Speedball*, *Tetris* a *Bomberman*, neboť současný trend - vše musí být trojrozměrné - jde v tomto případě úplně proti zdravému rozumu. Byl to právě tento technologický diktát, který vedl tvůrce k tomu, že se čím dál tím víc soustředili na grafiku, efekty a také na peníze, stále více peněz. Hlavním rysem dobré hry bylo to, že vás dokázala okamžitě přitáhnout a dlouhou dobu držet. Hru jste mohli hrát buďto každých volných deset minut, nebo ji zkoušet bez přestání, dokud jste ji „nedohráli" (tj. že jste dostali tolik bodů, že počítač vynuloval skóre). Žádné FMV dnes budete chtít zahrát *Elite* nebo si zkusit, co je ten *Missile Command* zač? Jednoduše, pokud máte doma PlayStation, N64 nebo Saturn, nemáte nejmenší šanci si tyto hry zahrát. A PC emulátory jsou v přísném smyslu slova vlastně ilegální. Tyto nářky mohou znít trochu jako malicherné stížnosti retro-orientované pidimenšiny, nicméně faktem zůstává, že člověk, a tudíž i hráč počítačových her, by neměl zapomínat na svou historii.

Herní průmysl přibírá každým rokem novou vlnu tvořivých mladých lidí. A každým rokem tato nadějně vypadající nová míza opakuje staré nápady včetně chyb, které dokázaly zmařit již nejeden titul. A hádejte proč? Retro-nadšenec by vám odpověděl na tuto otázku s radostí a zadostiučiněním.

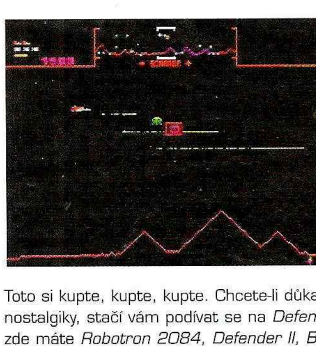
Historik

CHALID HIMMAT



Věk: 20
První herní mašina: Commodore 64, aneb nostalgie vstupuje na scénu.
Zaměstnání: Končící student ČVUT a začínající student VŠE, dopisovatel do SCORE a PlayStation magazínu.
Nejoblíbenější hra všech dob: Můžu alespoň tři? Díky... tak třeba *System Shock* (strhující atmosféra), *Ultima Online* (geniální hratelnost) a *Final Fantasy VII* (fascinující příběh).
Hra, jejíž konverzi bych si nejvíce přál: Velice by mě potěšilo vylepšení *Ultimy Underworld II*, ale spokojil bych se i s předěláním nějaké staré osmibitové bomby.

WILLIAMS ARCADE'S GREATEST HITS




Toto si kupte, kupte, kupte. Chcete-li důkaz, že hraní retro her může být zábava nejen pro nostalgiky, stačí vám podívat se na *Defendera*; stále jedna z vůbec nejlepších her. Rovněž zde máte *Robotron 2084, Defender II, Bubles, Sinistar* a *Joust*. Absolutně skvělé.

PŮVODNÍ HODNOCENÍ V PSM UK: 7/10 | **RETRO HODN:** ★★★★★

XEVIOUS 3D/G




Zde jsou všechny verze hry *Xevious*, které se kdy objevily na automatech (*Xevious, Super Xevious, Xevious Arrange* a *Xevious 3d/g+*), pro nadšence do *Xevious* je toto něco jako povinná četba, pro všechny ostatní zase absolutní nuda. Jak jinak.

PŮVODNÍ HODNOCENÍ V PSM UK: 6/10 | **RETRO HODN:** ★★★★★

NOVINKY JSOU COOL

Videohra je vůbec jeden z nejlepších vynálezů. Řadí se směle k těm opravdovým bombám, jako jsou splachovací záchod, mikrovlnná trouba a chlazené pivo. A stejně, jako je tomu i v případě i těch méně významných vynálezů, i v případě her se snažíme jít s dobou a přijímat nejnovější zdokonalení - jelikož to naše životy činí snazšími a/nebo příjemnějšími. To je také důvod proč hraní starých her není nic moc.

I já jsem dříve měl podobné názory jako ti nadšenci do *Pac-Mana*, kteří dokáží zkazit nejeden příjemný večer v hospodě svými staromilskými povídačkami. I já jsem se slzou v oku vzpomínal, jak skvělá byla má teenagerská léta (díky hrám jako *Intellivision Soccer* a *PickAxe Pete* pro Philips Videopac G7000). A pak jsem si jednoho dne objednal Atari VCS od jedné zásilkové služby, která tyto počítače vyprodávala doslova za babku. Když mi mašina přišla, trochu jsem musel kramařit po bytě, než jsem našel svou sbírku cartridgí (po deseti letech nedotknutou), vše si připravil a čekal, že strávím velice melancholický víkend ve stylu retro. Avšak celou sbírkou jsem prošel zhruba za hodinu, pak jsem si sedl a přemýšlel, jak je jenom možné, že tyto žmolky silikonu a umělé hmoty, které mi dříve přinášely tolik potěšení, mohou teď vypadat tak uboze.

Dnešní designéři začínají naplno využívat možnosti současného hardwarového vybavení. Tituly jako *Spyro The Dragon* umožňují hráčům vychutnat si trojrozměrné světy, o nichž si nadšenci v sedmdesátých a osmdesátých letech mohli jenom nechat zdát. Dnešní hry jsou stejně hodnotným příspěvkem k dnešní bohaté kultuře, jako třeba filmy bratří Coenů či skladby od Trickyho.

I dnes se mi stále líbí starý coin-op *Outrun* od Segy, ale závodění na několika okruzích *Gran Turisma* mě činí neskonale šťastnějším: je to mnohem opravdovější zážitek, sevřenější hratelnost, úroveň vizuální stránky nelze ani srovnávat a požitek ze hry je také mnohem větší.

Stejně jako stará hudba mají i staré videohry svou hodnotu. Měli bychom ale na ně pohlížet jako na schody, které vedly tam, kde se v současnosti nacházíme. Není vůbec zdravé držet se včerejších hodnot, stranit se dnešních produktů, protože je považujeme za výtvory zaslepených konstruktérů, kteří neberou žádný ohled na to (nebo to nevědí), co činí hru opravdu skvělou. Faktem však zůstává, že mnoho současných nejlepších autorů, má své kořeny v minulosti. Vezměte například Petera Molyneux, který si udělal jméno v osmdesátých letech s řadou *Populous*. Zde máte postavu, která stojí na samém vrcholu byznysu, své umění prohlubuje slučováním tradičních témat s novou technologií, přičemž respektuje starou a zároveň přijímá novou technologii konce devadesátých let s jejím velice vzrušujícím potenciálem.

Objevuje se Sega Mega Drive. Modrý ježek nazvaný Sonic se rázem stal ikonkou proslulou na celém světě. Jeho souboje s dr. Robotonicem se staly modelem pro další řadu her.

1991
Super Nintendo Entertainment System jde na trh. Intenzivní rivalita mezi Segou a Nintendem dostává nálepku „konzolová válka".

1994
Objevuje se Sony PlayStation a tím končí spor mezi Segou a Nintendem o to, kdo je nejlepší. Videohry se tak poprvé stávají pohodovou záležitostí. V klubech začalo být módou nosit brýle se silnými obroučkami.

1996
V Japonsku se objevuje Nintendo 64. Japonci šílí. Když se konzola dostane do Evropy, mnozí jsou zklamaní.

1997
V Evropě vzniká první super bomba na PlayStation. Překvapivý je fakt, že zde hlavní roli hraje docela hezká holka a nikoli svalnatý rampič. *Tomb Raider* se rázem stává hitem, fanatici v tlustých brýlích již mají bouráky, blondýny a neuvěřitelnou fůru peněz. Fotbalista David James v rozhovoru pro noviny přiznává, že kvůli hraní *„Team Raidera"* (sic) už nechytá v brance Liverpoolu tak jako kdysi.

JAKUB ČERVINKA



Věk: 25
První herní mašina: Sinclair ZX Spectrum
Zaměstnání: Stařešina SCORE. - Poslouchám lamentace služebně mladších redaktorů (i šéfredaktorů) a důležitě pokyvuji hlavou. Příležitostně se věnuji grafické úpravě SCORE a PSM.
Nejoblíbenější hra všech dob: *Dungeon Master + Chaos Strikes Back.*
Hra, jejíž konverzi bych si nejvíce přál: To je úplně jednoduchá otázka. Přece *Nether Earth.* A kdybych mohl ještě pár, pak by to byly: *Nebulus, Tir Na Nogh, Heavy on The Magic, Academy '87, Xenon 2* (ba ne, na tom NENÍ dodnes co modernizovat) a *Tower of Babel.*

HRÁČI SI MOHOU VYCHUTNAT 3D SVĚTY, O NICHŽ SI NADŠENCI V 70. A 80. LETECH MOHLI NECHAT JENOM ZDÁT.

V tomto okamžiku mi najednou došlo, jak velký kus cesty videohry ušly od prvních neohrabaných krůčků v sedmdesátých letech.

Již nás neomezuje ta nudná kombinace vlevo-vpravo-střelba - součástí joypadů je dnes i analogové ovládání a deset tlačítek pro střelbu, jejich složitost obrovskou měrou zvyšuje hratelnost.

Dnešní designéři začínají naplno využívat možnosti současného hardwarové-

Stejně jako mnoho jiného úsilí, i tvorba videoher je v jisté míře cyklická. Stejně jako je bota Gazelle od firmy Adidas klasikou v designu, je tomu tak i v případě *Space Invaders.* To však vůbec nikterak neznamená, že budeme-li nosit Adidas Gazelle, naše životy budou lepší. Je to stručně a jednoduše pouhá nostalgie.

A jak praví jeden bonmot, nostalgie už také není tím, čím bývala.

Modernista



Colin McRae Rally

Pokud vašim uším zní křik skotských chlápků „Ještě dvě. Neflákej to. Škvára!“ jako hlášky feťáků z Trainspottingu, pak jste ještě dostatečně nepronikli do problematiky rallye.

Austrálie. Hluboko v pustině. Řídíte vůz Subaru Impreza s vysokým výkonem, který se řítí rychlostí více než 160 km/h. Za vámi se tvoří mračno prachu a vedle sebe máte spolujezdce skotského šampióna Colina McRaea, Nickyho Grrista, jehož hlas vás provádí po trati.

„Dvakrát pravá. Pozor. Skok," řve, aby překřičel nepřetržitý hluk motorů. Nejvyšší čas, abyste si v hlavě začali překládat kódované instrukce. To znamená, že přijde pravotočivá zatáčka, že má asi 30 stupňů a že byste měli být opatrní, protože bezprostředně následuje... Woooooaaahhh! ...obtížný skok.

Auto je, po krátkém zaváhání, srovnáno zpátky na silnici a skupinka smějících se domorodců zmizí. Naštěstí jste ztratili jen 4 sekundy, tak honem šlápněte na plyn.

Colin McRae Rally je brnkačka. Občas. Na jiných místech se jedná o jednu z nejnáročnějších, nejzlomyslnějších, nejpomstychtivějších sviňáren, které jste kdy hráli. Závodí se v osmi různých částech světa, z nichž každá má charakteristickou atmosféru a podmínky.

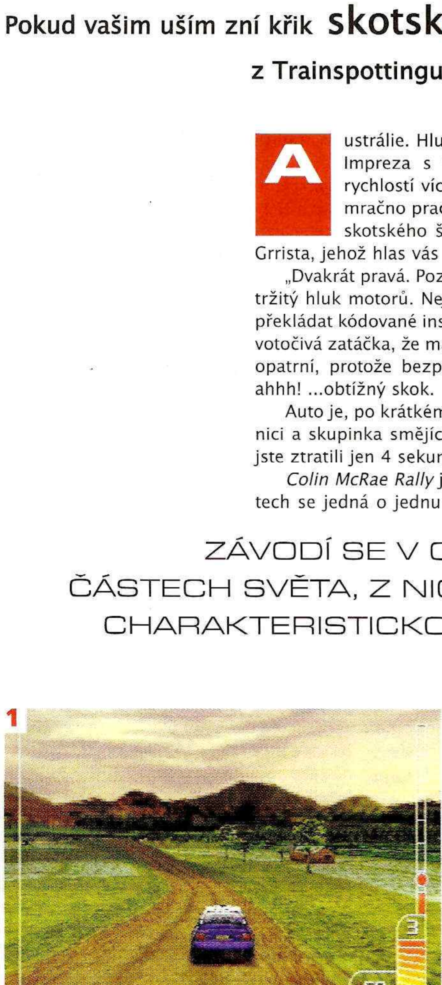
Hra je postavena na stejném, i když upraveném, enginu jako *TOCA Touring Car Championship* (9/10), což je doposud, i přes příchod úžasného *Gran Turisma*, nejoblíbenější silniční závod mnohých hráčů. *Colin McRae* je výborná trojrozměrná závodní hra s některými skvělými momenty. Ovládání, které je nejdůležitější

ZÁVODÍ SE V OSMI RŮZNÝCH ČÁSTECH SVĚTA, Z NICHŽ KAŽDÁ MÁ CHARAKTERISTICKOU ATMOSFÉRU A PODMÍNKY.

3



1



2





4

[1-2] Při zdolávání indonéských rýžových polí se doporučuje zůstat na silnici. [3] Korsické silnice se kroutí; alespoň že na asfaltu auta dobře sedí. [4] Záběr ze vzrušujícího a hlučného intra.

VÝROBCE:	Codemasters	DISTRIBUTOR:	Codemasters
DATUM VYDÁNÍ:	červenec	VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		STYL:	závodní

SUPER. SKVĚLÝ. SENZA

Super speciální sektory, nedávno zavedené na Mezinárodním mistrovství v rallye, jsou velkou příležitostí pro diváky - mohou zde vidět skutečnou akci muže proto muži zblízka a v celé kráse.

V *Colin McRae* jsou čtyři takové sektory, po jednom v Řecku, Austrálii, na Korsice a v Anglii. Když se vám podaří vyhrát super speciální sektor, získáte přístup k novému autu. Cenou za výhru v Řecku je rozkošný Ford Cortina Mk II. A další ceny? Nechejte se překvapit.

ŘECKO



AUSTRALIE





KORSIKA



ANGLIE









[1-2] Indonésie poskytuje největší rozmanitost závodních povrchů. Písek je jedním z nejnáročnějších. [3] Sám Colin McRae. Úžasný chlapík, není-liž pravda.



vlastností pro simulátor sportu, v němž je nejoblíbenější metodou vybírání zatáček smyk, je prostě vynikající. Musíte se vypořádávat s různými typy a povrchy silnice a terénu, od prašných cest a asfaltek druhé třídy až po kluzké bahno či ledovou plochu.

I grafika je nanejvýš dokonalá, i když při podrobnějším zkoumání zjistíte, že závodíte v jakémsi tunelu s okolím namalovaným na zdech.

Přesto to není jen bezmyšlenkovité arkádové závodění. Každá trasa je neobyčejně náročná a musíte se naučit, vypořádat se s mnoha různými typy terénu a pro každou trasu je nutné nastavit jiné parametry auta.

Hra má také výborný režim Rally School, který naučí ty méně zdatné lépe ovládat auto po způsobu jezdců rallye.

Colin McRae Rally je skvělá hra. Je první, která konečně povyšuje terénní závody na velmi působivý a „realistický" zážitek. V podstatě se dá říci, že znamená pro odvětví simulace rallye totéž co *Gran Turismo* pro silniční soutěže. Ve vyšších úrovních bude vyžadovat vaší plnou soustředěnost a bystrost. Je to pravděpodobně nejobtížnější závodění, které se vám kdy dostalo pod ruku. Mnohem těžší než *GT* a bude od vás vyžadovat maximální soustředění. Vzhledem k tomu, že i ve skutečnosti je rallye nejobtížnějším řízením automobilu, považujeme tuto skutečnost za férovou, ba skvělou.

Steve Faragher



Colinovo Subaru je svědomitě a detailně znovuvytvořeno společně s dalšími sedmi skutečnými vozy.

Alternativy...

Colin McRae Rally	9/10
TOCA Touring Car Champ	9/10
V-Rally	9/10
Hardcore 4X4	7/10
Rally Cross	7/10
Monster Trucks	6/10
Test Drive Off Road	6/10

VERDIKT

GRAFIKA:	Plynulá a úžasně rozmanitá.	9
HRATELNOST:	Téměř dokonalý simulátor.	9
ŽIVOTNOST:	Trpělivost růže přináší...	9

Možná, že nevynese podžánr rallye závodů až do nebe, ale posouvá hranice nesilničního závodění hodně blízko hře *Gran Turismo*. Fanouškové si ji musí pořídit.

9 Z DESETI

Blast Radius

Nechť je Síla s vámi. **Tak tahle hvězdně válečná oblíbená hláška zde** vůbec nic neznamená. **Tady potřebujete jen přesnou mušku.**

2


3


4


5


1


[1] Překrásný koráb, osamocený v hlubokém vesmíru. [2] Velké lodě slibují velké třesky. [3] Grafika zůstává plynulá a hladká i během složité akce s efekty. [4] Míření na slabé části obrovských bitevních lodí je riskantní. [5] Můžete si představit, jak se Skywalker musel cítit v dobách, jako byla tato.



B*last Radius* od Psygnosis se obratně vyhýbá obvyklému názvoslovnému klišé žánru sci-fi, kdy většina jmen hrdinů i vesmírných lodí začíná na X nebo Z. U nich letí písmeno K. Vy jste Kayne, váš soupeř Kotan-Kai, některým z lodí se říká Lazer Klaws.

Ale dost lingvistickému tlachání, máte základní reálie, pojďme ke hře. *Blast Radius* je docela fajn věcička. Je v podstatě o životě galaktických žoldáků. Kayne je posledním, kdo přežil, z legendární Wolf Squadron, kterou zradily císařští vojáci. Zbědovaný a zklamaný Kayne tráví dny tím, že pomáhá Vornům, dobrotivému národu, který je neustále sužován Kotan-Kaiem.

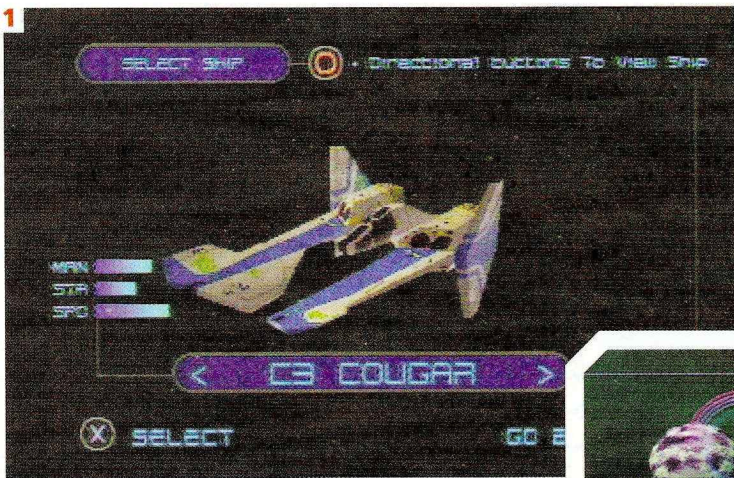
Tato hra je druhým počinem Psygnosis na poli trojrozměrných střílecek na PlayStation. Předcházející pokus, *Colony Wars* (7/10), byla průměrná hra, v některých kruzích oblíbená, která se mnohým zdála příliš složitá. A Psygnosis, když pracovali na *Blast Radius*, si tuto kritiku vzali očividně k srdci.

STEJNĚ JAKO POSTAVY V BOJOVKÁCH, I KAŽDÁ VESMÍRNÁ STÍHAČKA MÁ SVÉ SLABÉ A SILNÉ STRÁNKY.

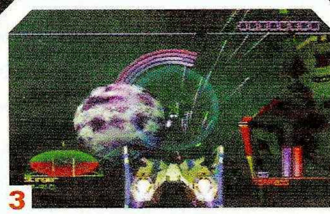
Na začátku hry se octnete v kosmické garáži, kde si vyberete jednu ze čtyř lodí. Stejně jako postavy v bojovkách, i každá vesmírná stíhačka má své slabé a silné stránky. Jedna má například od začátku velmi dobré štíty, ale nemá dostatek paliva, a tak vám působí i při jednoduchých misích starosti se sháněním fialových power upů doplňujících právě kosmický benzín. Jiná loď vykazuje při dobrých obranných i doletových vlastnostech závažný

D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE | UP TO 2 PLAYERS | MEMORY CARD COMPATIBLE

VÝROBCE:	**Psygnosis**	DISTRIBUTOR:	**Psygnosis**
DATUM VYDÁNÍ:	**červenec**	VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**žádné**
		STYL:	**3D střílečka**

1


2


3


[1-2] Při volbě vaší budoucí stíhačky musíte například porovnat výhodu plynoucí z rychlosti lodi Cougar s odolností Starskiho. [3] Zmáčkněte turbo a ukažte starostem záda.

nedostatek v pomalé rychlosti, což ji znevýhodňuje v laserových soubojích. Při hře se ve výhledu neustále prohánějí nepřátelské lodi a vy se pomocí šipek snažíte zaměřit váš laser na jednu z nich. Údajně se ve hře vyskytuje 29 různých druhů nepřátel. To je podstata hry. Jsou tu různé obranné či útočné mise, ale hlavním rysem hry stále zůstává zaměřování a ničení.

40 misí je seskupeno do sektorů. Po odemknutí sektoru dokončením první nejlehčí mise získáte přístup ke čtyřem dalším. Můžete si vybrat a hrát je v jakémkoliv pořadí. Při výběru vám mohou pomoci informace o misi, které si můžete projít, než půjdete na věc. Volíte mezi střílením na cokoliv, co se hýbe, a pomocí při ochraně křižníků Vornů. Tato poslední volba je patrně nejzábavnější. Věřte, že je mnohem napínavější bránit velký křižník před hejnem dotěrných nepřátel, než se pouštět do boje na vlastní pěst bez jakékoli zodpovědnosti za někoho jiného. A je to také obvykle mnohem obtížnější.

ZA FINANČNÍ ODMĚNU ZÍSKANOU ZA ÚSPĚCH V MISI SI MŮŽETE KOUPIT VŠECHNY DRUHY HARDWARU PRO ZDOKONALENÍ VAŠÍ LODI.

Důležitou činností je upgrade zbraní, štítů a tak dále. Za finanční odměnu získanou za úspěch v misi si můžete koupit všechny druhy hardwaru pro zdokonalení vaší lodi. Další způsob, jak vylepšit vaši loď, jsou dávky energie zapomenuté v opuštěných troskách nepřátelských lodí. Získáte v nich palivo a prémiové bonusy, ovšem jejich zachycení v kosmu není někdy snadné.

Vizuálně je *Blast Radius* dokonalým spojením atraktivního barevného stylu obdobných her a světelných efektů ve formě laserových záblesků a hořících prostřílených štítů. Pocit letu není příliš zřejmý (pokud nespustíte turbo) a většinu času se cítíte, jako byste se jen kdesi vznášeli. Ale tato nedokonalost hry je zanedbatelná. Díky rafinované tajemnosti příběhu vás hra doslova pohltí, a po dvou, třech úrovních se z vás opravdu stane Kayne.

Blast Radius funguje skvěle. Je to hra, která vyžaduje mistrné manévrování i nesobeckou pomoc. Bojování proti Kotan-Kaiovi je špičková zábava, a když si jednou sednete k joysticku, bude se vám hodně těžko odcházet.

Stephen Pierce

1


2


[1-2] Můžete si zakoupit lepší obranu i zbraně. Chce to jenom něco peněz.

Alternativy...

Blast Radius	8/10
Descent	8/10
Forsaken	8/10
Wing Commander IV	8/10
Colony Wars	7/10
Wing Commander III	6/10

TAKTIKA A LASER

I když je permanentní střílení hlavním programem hry, není občas trocha taktického plánování na škodu. Tady je příklad jedné z prvních úrovní.



Vykašlete se na potěr. Zaměřte se na velkou rybu. | **Až se vám podaří setřást otrapy, zamiřte si to na hlavouna.** | **Utrpíte nějaké ztráty, ale dejte mu co nejvíc.** | **Když začne hlavounova exploze, mažte pryč.** | **A teď se pusťte do toho hmyzu. Bude to snadná kořist.** | **Seberte power upy a opravte jimi svou loď.** | **S plnou výzbrojí se pusťte do velkých lodí. Hotovo.**

VERDIKT

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín 5

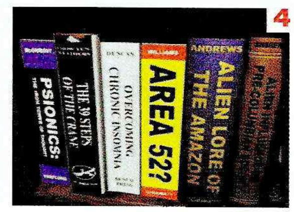
GRAFIKA:	**Velice pěkně upravené vesmírné úrovně.**	**8**
HRATELNOST:	**Díky ní se zatoužíte stát vesmírným stíhačem.**	**8**
ŽIVOTNOST:	**Velice často se budete ke hře vracet...**	**9**

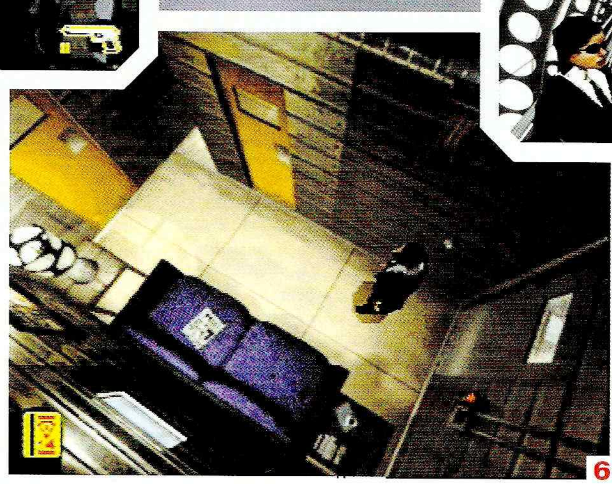
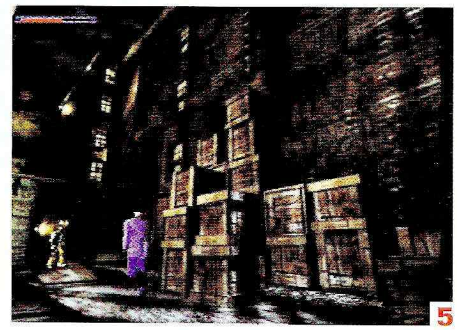
Je to absolutně zábavná arkádová střílečka. Drobné trhlinky, které se v Blast Radius objevily, neuberou působivost hře, při níž budete zpocení, udýchaní, ale šťastní.

8 Z DESETI




[1-2] Zabíjet lidi, co nejsou lidi, je běžná práce Mužů v černém. [3] V centrále MiB jsou černé brýle povinné. [4] Tahle knihovnička vypadá tak nějak podezřele, ne? Eliminujte majitele. [5-7] Pár atmosférických kamerových úhlů bez atmosféry.

Men In Black: The Game

Černoch v černém obleku s černými brýlemi a ve tmě - ano, z téhle hry by se vám mohlo udělat černo před očima.

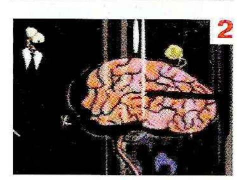


Všichni jste viděli film Men in Black, neboli Muži v černém. Statistika nelže - jestliže tenhle blockbuster loni vydojil z diváků celého světa přes půl miliardy dolarů za lístky a ve Spojených státech dokonce převálcoval i favorizovaný Ztracený svět, je mezi námi jen mizivé procento jedinců, které vlna popularity dvou funusmansky oděných agentů neohodila.

Je jasné, že podle takhle úspěšného kasaštyku by neudělal hru na PlayStation jenom zavilý odpírač peněz, naprostý šílenec nebo degenerovaný tuňák. A vzhledem k tomu, že bossové firmy Sony (která je majitelem filmové chrličky Columbia Pictures) mají k prachům vztah veskrze kladný, papíry na hlavu v pořádku a ryby nemají ve vedení většinu, byla Gremlinu přiklepnuta práva, a další filmová licence je mezi námi. Nepsané pravidlo, že s takovýmhle hrami se nikdo z autorů moc nepatlá, protože firmě stačí ti bulíci, co si ji koupí na základě filmu, opět nedostalo trhlinu.

Základní koncepce *Men In Black: The Game* startuje z rampy původní předlohy - hlavním hrdinou je muž v černém, tedy speciální agent, který má pod svým (daktyloskopických rýh zbaveným) palcem mimozemské imigranty (kteří mezi námi tajně žijí) a který eliminuje ty, co dělají trable & dusno. S originálem má hra dále společného to, že oním hlavním hrdinou je na

FORMOU JDE O TŘÍROZMĚRNOU ADVENTURU, PŘIČEMŽ JE JASNÉ, KTERÁ HRA Z POSLEDNÍ DOBY POSTÁVALA U INKUBÁTORU.

[1] Emzácké bomby hlasitě tikají.
[2] Dáme si mozeček.

ONE PLAYER | MEMORY CARD COMPATIBLE

- VÝROBCE: **Gigawatt Studios**
- DATUM VYDÁNÍ: **v prodeji**
- DISTRIBUTOR: **Gremlin**
- VĚKOVÉ OMEZENÍ: **11 +**
- STYL: **3D adventura**



Alespoň máte přístup ke všem super atraktivním zbraním z filmu, plus můžete používat nervový paralyzér.

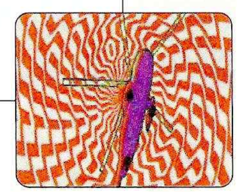


začátku obyčejný newyorský polda James Edwards (zde s nevěrohodně vyžvýkaným hlasem Willa Smithe), který po zvládnutí prvního úkolu nafasuje černé kvádro, kravatu, brýle a trenky a vrhá se do akce.

Formou jde o třírozměrnou adventuru - a stačí jen letmý pohled, a hned je jasné, která hra postávala u inkubátoru. Megaúspěch *Resident Evil 2* je něco, co nedá spát dost lidem z branže a co se zřejmě bude snažit napodobit čím dál tím víc tvůrců. Atmosféra hry se ovšem nedá vytvořit jen prostým okopírováním podivných záběrových úhlů (které jsou tady tak podivné, že občas ani pořádně nevidíte, co vaše figura dělá) a depresivně vyhlížejících kulis. V *Men In Black: The Game* není ani mililitr té hustě lepkavé směsi děsu a brutální akce, kterou se mohou pochlubit oba díly *Resident Evil* - a ani žádné jiné atmosféry. K tomu se načítají další minusové body: divná stylizace do pseudosedmdesátých let v úmyslně primitivně animovaných sekvencích, nepříliš zdařilá celková grafika a taky to, že ve hře vládne taková tma, jako by šlo o simulátor slepce. Skutečně, chvílemi to vypadá na triumfální remix slavné klasiky Černoši v tunelu. Pro dobrou rozlišitelnost totiž není nic lepšího než černoch navlečený v černém obleku, jak se plouží tmavými prostorami - v některých situacích si dveře prostě musíte najít pohmatem po zdech. **Naši šeroslepí spoluobčané budou o zážitek z *Men In Black* zřejmě navždy ochuzeni. Řekl bych, že zas tak o moc nepřišli.**

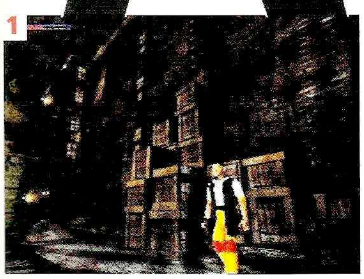






Co se hry samotné týče, žádná pecka se také nekoná: elementární likvidace mimozemšťanů pomocí speciálních agentských kropítek, sem tam nějaká ta hádanka, sem tam nějaký ten pokec - ničeho ovšem není moc, abyste se ve hře moc nezasekli a vším propluli jako... no, jako ta věc, co snadno proplouvá jinou věcí. Ne že by *Men In Black: The Game* byla vyloženě špatná hra, to ne. Je to jen bezkrevně prefabrikovaná zábava bez chuti a zápachu, která vás sice neurazí, ale to je asi tak to nejlepší, co se o ní dá říct. Krátce a jasně: S jejími šancemi u hráčské veřejnosti to vidím docela černě.

Štěpán Kopřiva

1


2


3


4




5

[1-2] Tma přede mnou, tma za mnou. [3-4] V centrále MiB a na severním pólu je světelnost o něco lepší. [5] Bulvární plátky jsou plné zásadních stop.

Alternativy...

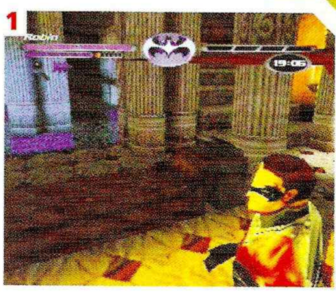
Tomb Raider 2	10/10
Broken Sword	9/10
Broken Sword II	9/10
Resident Evil	9/10
Resident Evil 2	9/10
Deathtrap Dungeon	8/10
Nightmare Creatures	6/10
Men In Black: The Game	4/10

VERDIKT

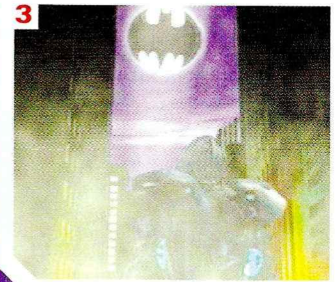
- GRAFIKA: **Těžký záchvat černého kašle.** 5
- HRATELNOST: **Stopové množství.** 4
- ŽIVOTNOST: **Nějaká by se našla, máte-li trpělivost.** 6

Fanatičtí uctívači MiB, co chodí spát v černém pyžamu, se zřejmě chytí, ale ostatním by se hodila červená tužka na vymazání paměti.

4 Z DESETI







[1-2] Dynamické Duo v plném lesku a slávě. [3] Ach, to je tedy nádhera... hm hmm... [4] Robin přichází na scénu a první, co hodlá udělat, je vysklít tu nebohou vitrínu. [5] Padouch si dává betonový moučník.

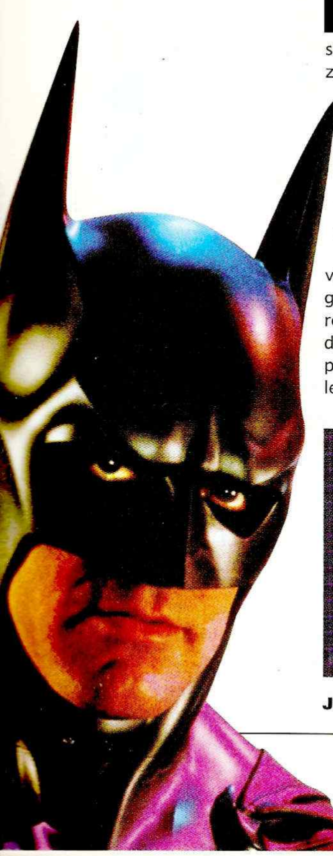


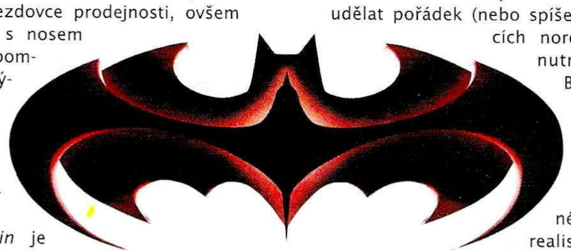


Batman & Robin

Stačí chvíle nepozornosti a z Dynamického dua je Dynamické trio. Tedy... trio ano, ale dynamické?

Každá počítačová hra, jejíž početí má na svědomí blockbusterový film, se sebou nese břímě otce s jásavou řvavostí Kainova znamení. Zpočátku si sice může svištět po hitem vyježděné sjezdovce prodejnosti, ovšem stejně vždycky skončí s nosem zabořeným do zeminy, bombardována pohrdavými poznámkami kritiků i hráčů. Málokdy hra sahá úspěšnému filmu výše než po tvrdé podrážky jeho přezkáčů.



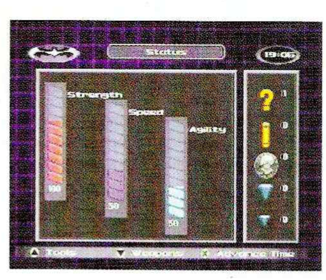


Batman And Robin je výjimka. Ne, že by ta hra byla nějak geniální, to rozhodně ne; ale i kdyby měla grafiku, za kterou by se styděli i programátoři starého Spectra, a nápadů jako rozšlápnutá ústřice, nikdy nebude horší než původní film - který ve schopnosti zvednout žaludek podlehne snad jen polorozteklé mrtvole homelessáka Evžena.

Stejně jako ve stejnojmenném snímku musí trio Batman, Robin a Batgirl zabránit piklům Mr. Freeze (česky Mrazík) a Posion Ivy. A je na vás obléct si spandexovou uniformu a vyrazit do temných ulic Gothamu udělat pořádek (nebo spíše udržet bordel v hranicích norem). Nejdřív je ovšem nutno vyřešit záhadu na Bat-počítači (celý problém spočívá ve spojení dvou kusů roztrženého plakátu), pak nasednout do Batmobilu a dojet na určené místo (zapomeňte na realismus - Bat-mobil je velký krám, který se na silnici skoro nevejde a drží na vozovce stejně dobře jako papírová lodička uprostřed orkánu) a tam mlátit do spínačů a nosů přivolaných subpadouchů (to už je lepší, je tu k dispozici pár speciálních úderů a několik zbraní).







Jak obrazovka s volbami, tak tzv. Batcomputer jsou mimořádně dobrými pomocníky pro orientaci v systému hry.

Alternativy...

Tomb Raider	10/10
Tomb Raider 2	10/10
Excalibur 2555AD	7/10
Batman & Robin	6/10
Spawn: The Eternal	4/10

ONE PLAYER · MEMORY CARD COMPATIBLE

VÝROBCE:	Probe	DISTRIBUTOR:	Acclaim
DATUM VYDÁNÍ:	červenec	VĚKOVÉ OMEZENÍ:	není určeno
		STYL:	akční adventura







[1-3] Batman, jak všichni oceňujeme, není jen o testosteronem napumpovaných hrdinech. Vyskytuje se tu i pořádně něžné pohlaví, zde Batgirl na Bat-motorce.

PŘESTOŽE JE BATMAN AND ROBIN O TŘÍDU LEPŠÍ NEŽ PEKELNÝ MONGOLÍK SPAWN, ŽÁDNÝ ZÁZRAK SE NEKONÁ.

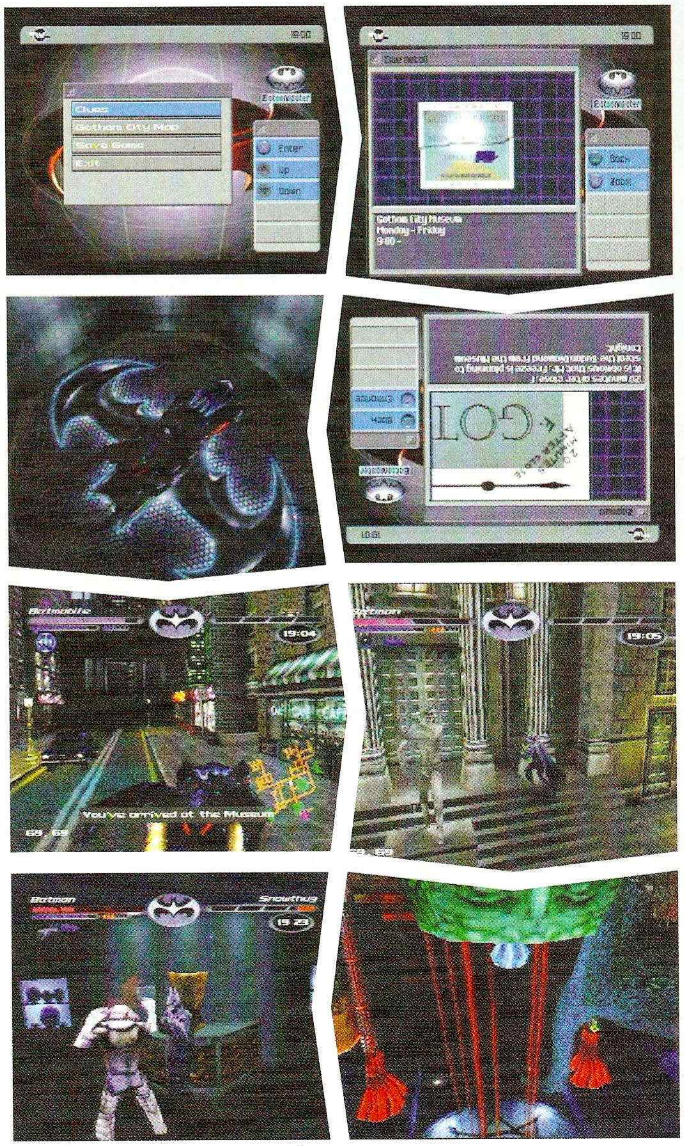


Stejně jako nedávno recenzovaný *Spawn* i *Batman And Robin* (dále pro alkoholiky přijatelnější *BAR*) si vzal za příklad *Tomb Raidera*. A přestože je *BAR* o třídu lepší než pekelný mongolík *Spawn*, žádný zázrak se nekoná. V tombraiderovských pasážích kamera kolem poskakuje tak, že místo přehledu o situaci získá hráč maximálně záchvat epilepsie, a ovládání hrdiny mu taky moc nepřidá. Plusem jsou sice propracované a rozlehlé gothamské kulisy, ale se skalpelem ubíhajícího času na krku není nikdy moc času kochat se výhledem.

V herním grupáči se můžete vystřídat na všech základních filmových postavách - což si může vychutnat především zavilý odpůrce čtvrtého batmanovského filmu, který má příležitost nechat své nenáviděné figury umírat. Bohužel s touto početnou skupinou autoři přepisu nepočítali, a tak tu chybí toužebně vyhlížená možnost čtvrcení Robina, škvaření sádla na těle Batgirl a přemlouvání Arnolda Schwarzeneggera, aby se konečně vrátil k pořádným akčním řežbám jako Terminátor, Komando, Predátor a Total Recall.

Jiří Pavlovský

JAK TO CHODÍ U BATMANŮ



Obyčejný den v Gotham City...

Jednoho krásného soumraku se Temný rytíř nalogoval do svého Bat-počítače a hned narazil na několik masivních stop. Objevil plakát, na který si Mr. Freeze udělal pár poznámek. Stačilo letmé prozkoumání, aby odhalil zmrzlíkův ďábelský plán krádeže diamantu z muzea. Geniální loupež si ovšem Mr. Freeze pohnojil tím, že si na plakát poznačil i přesný čas akce. Rychle do Batmobilu. Kurs na muzeum je už vložený, a tak stačí jen poslouchat Bat-navigátor a jet, kam vám řekne.

Kapow! Thunk! Blat! Teď jen přeorat tváře pár desítkám padoušských poskoků a pak vyrazit za samotným superbossem Mr. Freezem. A ten už si to šine k diamantu. Je sice trochu tvrdší než členové jeho mužstva, ale stačí ho zatlačit do kouta, kopat do něj jako totální vylízanec a jakej byl. U svaté makrely, zdařilá mise, Batmane.

VERDIKT

GRAFIKA:	Propracovaná. 7
HRATELNOST:	Rozmanitost prohrává v boji s rozvláčností. 5
ŽIVOTNOST:	Mnoho ran na jinak silném herním organismu. 6

Na hru podle filmu to není tak hrozné. Autoři ale chtěli, aby toho *BAR* obsahoval co nejvíc - a jak se říká: mnoho psů - Zajícova smrt (a to už vůbec nemluvím o Palachovi).

6 Z DESETI

UP TO 2 PLAYERS · MEMORY CARD COMPATIBLE · D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

VÝROBCE:	**AOTD**	DISTRIBUTOR:	**Acclaim**
DATUM VYDÁNÍ:	**červenec**	VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**žádné**
		STYL:	**závodní/sportovní**





[1] Vidíte ten modrý kouř? Jste docela pozadu, příteli. [2] Tajná trasa „Farmer Giles' Ploughed Field". [3] Koukněte na toho čumila. [4] Volitelná perspektiva první osoby. [5-6] Borec narazil. Borec spadl na zadek.





Jeremy McGrath Super Cross '98

Další sport, který se chystá **prorazit na PlayStation.** Hrozí totiž přejedení **všemi těmi fotbaly a hokeji...**

S výjimkou krátké slávy motokrosových úspěchů v zahraničí, je tento sport spíše okrajovým než opravdovým soupeřem ostatních populárnějších závodních odvětví, pokud se zájmu masového diváctva týče. Nějaký ten výraznější úspěch obvykle jen připomínají oblastní zpravodajské relace. O dobrých závodnících se pravděpodobněji dozvíte, když se ožení se známou zpěvačkou. To ovšem platí pro Evropu. Popularita sportu v USA je mnohem větší a inspirovala firmu Acclaim k prozkoumání playstationových vod s touto interpretací s požehnáním sedminásobného šampióna AMA, Jeremyho McGratha. McGrath je ojedinělým zjevem, který dokázal během devítileté oslnivé kariéry nashromáždit 14 vítězství za sezónu. Teď pomáhal při navrhování jedenácti okruhů pro *Super Cross '98* a svolil s vyobrazením své podobizny na obale.

V *Super Crossu '98* se díváte z pozice za motorkou. Svého borce si můžete zvolit z 24 závodníků v nabídce. Okruhy jsou umístěny jak do krytých motokrosových arén, tak do kaňonů i spousty dalších nerovných venkovních oblastí. Každá trať obsahuje úzké zatáčky, velké kopce a prašné povrchy.





[1] Možná teď vypadá zeleně, ale dráha kryté arény je 100 procentní bahno. [2] Volba editoru trati. [3] Ukázka režimu pro dva hráče.

Motokros dává spousty příležitostí pro efektní srážky a okázalé akrobatické kousky, v nichž se *Super Cross '98* dokonale vyžívá. Grafika nepatří k úplné světové třídě, ale vypadá obstojně a vlastně se hodí k drsně chlapáckému charakteru tohoto sportu.



Během závodu jsou detaily okruhu nízké a motorky i závodníci hranatí. Grafická dokonalost byla obětována rychlosti. *Super Cross '98* je opravdu velmi svižná. Když se motorky řítí vysokou rychlostí po trmácející dráze, snadno přehlédnete nechtěnou erozi okolních skalisek, které často vyústí v polygonové trhliny. Místo toho jste příliš zaměstnáni ďábelskou jízdou a vybíráním příšerně úzkých zatáček v plné rychlosti. Pokud se v Acclaimu snažili zprostředkovat zážitek podobný skutečné jízdě, pak se jim to pravděpodobně obdivuhodně zdařilo.

Bohužel rychlost je také zhoubou hry. Jak ukázalo *Gran Turismo*, v závodních hrách je nejdůležitější ovládání. Motorky v *Super Cross* jsou sice rychlé, ale jejich řízení vyžaduje minimální schopnosti. Dokonalá závodní hra musí samozřejmě vyžadovat dovednosti a postřeh. Pro simulátor, v ostatních ohledech tak realistický, je opomenutí takové klíčové skutečnosti neomluvitelné. Nikdy to nevypadá, jako byste opravdu zápasili s řízením silné motorky, a ani analogový ovladač vám nepomůže zmírnit pocit papírové hmotnosti motorek.

V *Super Crossu '98* je toho spoustu, co můžeme doporučit, ale její příliš jednoduché ovládání bezesporu snižuje jeho kvalitu. Z hlediska obsahu má všechno (skvělého editora okruhů a bizarně bendžovou hudbu), ale slabé ovládání způsobilo, že hra, která měla být vzrušujícím a realistickým simulátorem, je jen o málo lepší, než titul určený ke krátkodobé oddechové zábavě.

Steve Merrett

Alternativy...

Moto Racer	8/10
JM's Super Cross '98	6/10
VMX Racing	3/10

VERDIKT

Oficiální český PlayStation Magazín 5

GRAFIKA:	**Hrubé hrany, ale hře vyhovuje.**	6
HRATELNOST:	**Arkádové vzduchoprázdno.**	6
ŽIVOTNOST:	**Šikovní hráči ji protančí.**	5

Velké naděje byly zmařeny podprůměrným arkádovým ovládáním. Kdyby se ovládání věnovalo více práce, mohla se stát překvapivým trhákem.

6 Z DESETI

VÝROBCE:	Gremlin	DISTRIBUTOR:	Gremlin
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji	VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		STYL:	střílečka

UP TO 2 PLAYERS · MEMORY CARD COMPATIBLE

1

2

3

4

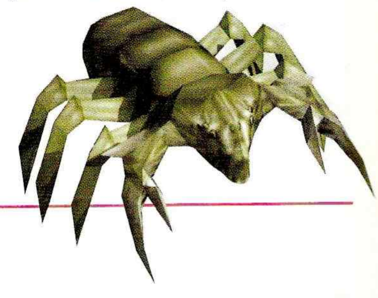

6

5

7

[1] Jedna z vyšších úrovní s úžasnými světelnými efekty. [2,3] Je to úplně jako záběr z filmu Fantastic Voyage, vážně. [4] Raketku, která vám bude náležet od začátku do konce, si můžete vybrat. [5] Některé zbraně způsobí doslova otřesy obrazovky. [6] Hmyz je čím dál tím hrozivější a větší. [7] Toto je patrně záběr z endoskopické úrovně.

N20



Nic proti tradičním střílečkám, ale dokáže tato hra konkurovat svým slavnějším současníkům?

Některé společnosti se snaží úspěchu dosáhnout vymýšlením nových experimentů (viz např. *Metal Gear Solid*). Jiné, a není to vždy špatný způsob, se drží osvědčených pravidel. *N20* nepochybně patří do druhé skupiny. Opravdu, odejmete-li jí pestrobarevnou grafiku, klubový soundtrack a perspektivu pohledu na raketku zezadu, máte *Asteroids* jako na dlani. Tato hra není nic víc než prvoplánové střílení, návrat do dob, kdy Eugene Jarvis plánoval svou revoluci v podobě malého trojúhelníku střílejícího na žluté skvrny. Hra pochopitelně vypadá poněkud jinak a také trochu jiná je. Ale stejně jako před lety v *Asteroids* i zde hlavní úkol spočívá v ničení. Tedy přesněji řečeno: v bezhlavém ničení.

Střílečka v retro-stylu musí mít dvě věci, aby si jí někdo na PlayStation povšiml. Buď musí posunout technické hranice klasické hry s podporou hardwaru konzoly, nebo musí uvést nějaký zcela nový prvek, který vyvolá nadšení mezi recenzenty a hráči. *N20* se o to pokouší např. zavedením 360 stupňového pohybu - tedy, 360 stupňového pohybu uvnitř tunelového systému. Nicméně neumožňuje vznést se nad zdi tunelu, musite se jen dokola otáčet a střílet velký hmyz. Má snad tohle být ten naprosto nový prvek. Ne, rozhodně nikoliv. 360 stupňové otáčení najdete i ve *Forsaken* (PSM 3, 8/10), a to mnohem lepší.

Hra na první pohled vypadá dobře, ale tunelový systém ji příliš omezuje. Například zde nemáte žádné závěrečné bossy, prostě jen stále dokola ten otravný hmyz, takže to časem začne být dosti jednotvárné. Alespoň že ty potvory jsou celkem rozmanité.

I přes tyto výhrady dokáže hra na čas pobavit. Je to prostě hra, kterou si koupíte, když se chcete vyřádit, uvolnit destruktivní energii. No, za podívání rozhodně stojí.

Tim Weaver

Alternativy...

Tempest X	9/10
N20	7/10
The Atari Collection 1	3/10

VERDIKT

GRAFIKA:	Hezké světelné efekty, ale nic revolučního.	7
HRATELNOST:	Skvělá: skoro jako *Wipeout*, i když bez Prodigy.	8
ŽIVOTNOST:	Hodně zábavy, ale poněkud jednotvárné.	7

Málo nápadité a málo napínavé, ale přesto čas od času může hra jménem *N20* dobře posloužit k odreagování, v platinovém kabátku by se skvěla nádherně. Slyšíte pane Gremline?

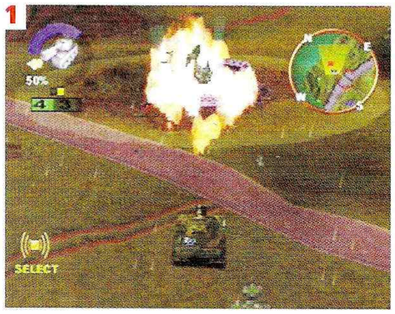
7 Z DESETI

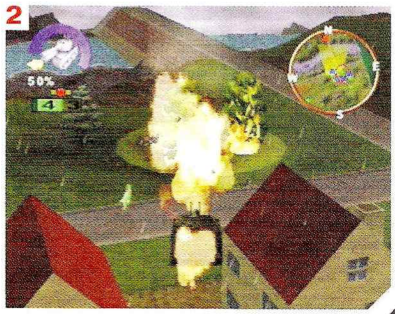
UP TO 2 PLAYERS · D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

■ VÝROBCE:	Interactive Studios	■ DISTRIBUTOR:	EA
■ DATUM VYDÁNÍ:	červenec	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	není určeno
		■ STYL:	střílečka

WarGames: Defcon 1

Zase se totálně zbláznil jeden počítač, a je na vás, abyste před ním zachránili lidstvo. **Nebo mu pomohli ho zničit?**







Skoro všechno ve WarGames může vybuchnout. Tank [1], strom [2] i věž [3].

V roce 1983 byl natočen film Válečné hry. Žádná bomba to nebyla, Oscara nebo podobnou cenu nikdy nedostal, nicméně ve srovnání s ostatními filmy své kategorie byl vcelku kvalitní. Na svou dobu měl i docela originální děj: mladý hacker, pátrající pomocí svého počítače a modemu po zbrusu nových hrách (dokonce ještě bez použití internetu), se náhodou připojí na semiinteligentní hlavní počítač řídícího střediska americké protiraketové obrany Norad a v domnění, že hraje nějakou fakt dobrou hru, málem rozpoutá třetí světovou válku. Samozřejmě, po mnoha peripetiích, dramatických scénách, a jestli mě paměť neklame, i po troše té romantiky se povede onen nebohý počítač přesvědčit, že válka je opravdu špatný nápad, díky čemuž je zkáza civilizace zažehnána.

Od té doby samozřejmě uplynulo pěkných pár let, na mladistvého počítačového génia narazíte skoro v každém druhém filmu, celosvětová jaderná válka se snad stala minulostí a počítačové hry vypadají podstatně jinak než ty na obrazovce se pohybující shluky čtverečků, které s takovým nadšením hrál představitel hlavní role ve filmu (mimochodem, od té doby se trochu vypracoval: momentálně loví přerostlou ještěrku ve filmu Godzilla). **Dobré nápady ovšem neumírají, a tak se Válečné hry vrací: *WarGames: Defcon 1* je patrně první hrou, která je pokračováním filmu.** A to prosím nejen tak, že by někdo koupil licenci a zplichtil nějakou etudu na dané téma: na vývoji hry, konkrétně na designu úrovní se přímo podílel režisér filmu...



O čem že *WarGames: Defcon 1* vlastně jsou? Jak už je řečeno v titulku, počítač se zase zbláznil. Od doby, kdy se odehrával film, sice uplynulo pěkných pár let, ale zdá se, že programátoři Noradu jsou nepoučitelní. Zase dali počítači do rukou, ehm, do manipulátorů příliš velkou moc, zase zanedbali psychologickou péči o jeho křehké elektronické ego a zase přehlédli veškeré náznaky, že mu začíná jebat. Takže mu nakonec definitivně jeblo, a rozhodl se, že světové válce zabrání tím nejefektivnějším způsobem: likvidací veškerého lidstva...

MOHLO BY SE STÁT, ŽE SE NEUSTÁLÁ STŘELBA A VÝBUCHY STANOU PONĚKUD NUDNÝMI.

WarGames: Defcon 1 je v podstatě akčně pojatá realtime strategie, takový jednodušší a neposednější bratříček starého dobrého Command&Conqueru. Oproti klasickým realtime strategiím je o něco přímočařejší, víc si v něm užijete vlastního ovládání jednotek, které můžete ovládat přímo, ne jenom starým dobrým „Jeď sem a zaútoč na tohle". Pěknou změnou je i zobrazení: není to klasický pohled seshora na kreslené či předem renderované jednotky, ale skutečně třírozměrné zobrazení s pohlednými 3D modely jednotek, domů, stromů a dalších terénních útvarů. Terén také není jen placka s několika neprostupnými oblastmi, ale opravdová krajina s kopečky, údolími a řekami, které mají skutečný vliv na vlastní hru.

Jednotlivé mise jsou poměrně jednoduché, možná až příliš, takže by se mohlo zdát, že se hra stane bezduchou střílečkou s několika málo taktickými prvky a omrzí se. Naštěstí má ale jeden tajný trumf: velké množství jednotek, pozemních, vzdušných a námořních, díky kterým je stále co vymýšlet. Navíc autoři mysleli i na nás, sociopaty, takže můžete hrát nejen za Norad, bránící se proti útočícímu počítači, ale i za samotný počítač a likvidovat poslední zbytky lidského odporu.

WarGames: Defcon 1 není nijak přelomovou hrou, ale stejně jako film, ze kterého vychází, se řadí k slušnému průměru. Pokud hledáte jemný úvod do realtime strategií, sáhněte po *WarGames*.

Bob Koutský

Alternativy...

Command & Conquer	9/10
C & C: Red Alert	9/10
WarGames: Defcon 1	8/10
Return Fire	7/10

VERDIKT

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín 5

■ GRAFIKA:	Detailní a bohatá jak u terénu, tak u jednotek.	8
■ HRATELNOST:	Nenáročná, ale zábavná.	7
■ ŽIVOTNOST:	Spousta vozidel a misí.	7

Není to hra náročná na přemýšlení, ale díky velice pěkné grafice, dobré hratelnosti a vynikající atmosféře dokáže zabavit na dlouhou dobu.

8 Z DESETI

PlayTest

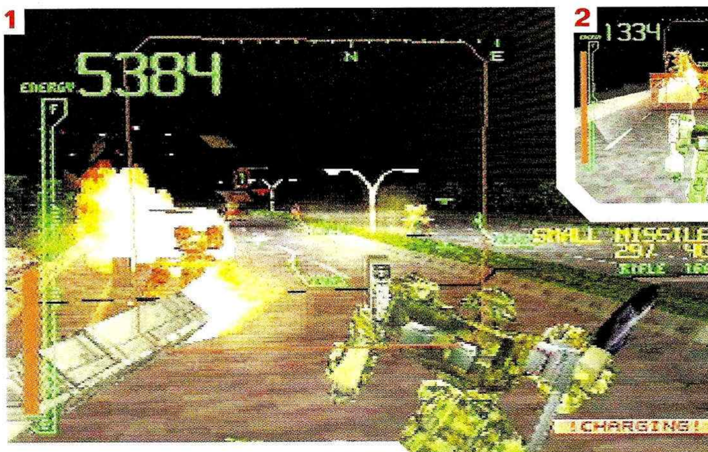
■ VÝROBCE:	**FROM Software**	■ DISTRIBUTOR:	**Sony**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**červen**	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**3+**
		■ STYL:	**střílečka**

UP TO 2 PLAYERS · MEMORY CARD COMPATIBLE · SERIAL LINK COMPATIBLE

Armoured Core

Dusot ocelových kroků, raketomety instalované na ramenech a nezřízená chuť vyhazovat budovy do vzduchu... Otázkou ale je, jestli si **roboti v *Armoured Core* dokáží získat vaši pozornost.**

1



2



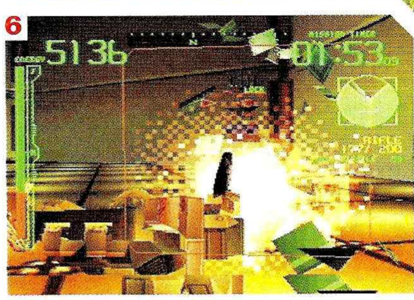
3



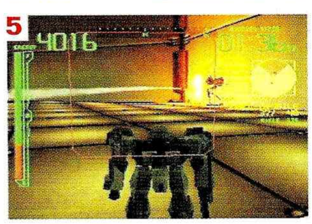
4



6



5



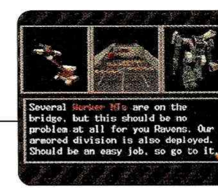
[1] Uskočte stranou, jinak máte po brnění. [2] Autorem designu je tvůrce celé řady Robotech manga. [3] Nahoře máte výhodnější pozici. [4] a [6] Exploze jsou stejně úžasné jako roboti. [5] Střílet rakety je jedna radost.

Obrovští roboti jsou samozřejmě skvělí. Zvláště když dojde na zajištění typicky vojenské střílečky. A zatímco každý japonský časopis obsahuje v rubrice 'napsali jste nám' stížnosti na další z nekonečné řady her s roboty, zde v Evropě je v poslední době o robotové hry docela nouze. Člověka napadne snad jen *MechWarrior 2* (9/10) a málo známý těžce nepodařený pokus jménem *Carnage Heart* (3/10).

Do tohoto na roboty poněkud chudého prostředí vtrhává *Armoured Core*. A jde rovnou na věc. Podle očekávání, jako každá správná hra založená na futuristickém nádobíčku plechových příšer, klade i tato důraz na ničení a likvidování - zlikvidovat zde musíte nepřátelské roboty a k dispozici přitom máte neuvěřitelně bohatý arzenál. Jste navlečeni do bitevního oblečku a vrženi do bojové arény - nezbývá vám tedy, než vzít do ruky bazuku, granáty a laserové meče, přičemž si však musíte dávat velký pozor na podobné zbraně oponentů, kterými vás budou ohrožovat.

K dispozici máte také jakýsi booster, který vám umožní doslova vyskočit z problémové situace nebo vyskočit na střechu budovy, odkud se, jak známo, mnohem lépe míří.

Základní koncept je jednoduchý - co nejvíce akční řežby. Avšak, a to je třeba se vší úctou přiznat, autorům hry se podařilo celou záležitost podat poněkud složitějším způsobem, a to za pomoci struktury založené na misích. **Začínáte jako hrdý vlastník standardního bojového obleku, ve scénáři režimu pro jednoho hráče jste členem undergroundové skupiny žoldáků.** Úspěšnými misemi můžete získat body, které vám umožní vaši bojovou výstroj vylepšovat, měnit její design, zbraně, které máte při ruce a dokonce, typicky pro Japonce, i přemalovat logo, které nosíte na hrudi.



Až se důkladně vyzbrojíte, začne se před vámi objevovat dříve skrytá stránka jednotlivých bitev. Místo původně chaotické změti střel a bomb se teď vynoří taktická stránka celé věci. V *Armoured Core* jdou taktická a bojová složka tak říkajíc bok po boku. To je obzvláště patrné v režimu dvou hráčů, kdy si můžete zvolit bitvy na rozdělené obrazovce nebo propojit dva přístroje. I přes mohutnost robotů, lze *Armoured Core* charakterizovat jako malou skvělou hru. Grafické stránce věci skoro nic nechybí a blázni do robotů budou designy těchto mechanických nádher i skvělými pyrotechnické efekty dozajista nadšeni. Doufejme, že tato hra je předzvěstí ještě lepších, válečnými roboty přeplněných produktů.

Robin Alway



V režimu pro dva hráče se exploze skoro nevejde na rozdělenou obrazovku.

Alternativy...

MechWarior	9/10
Armoured Core	8/10
Carnage Heart	3/10

VERDIKT

Oficiální český PlayStation Magazín 5

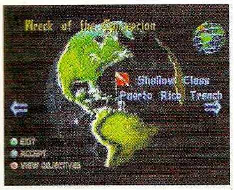
■ GRAFIKA:	**Povedení roboti, skvělé zbraně.**	*8*
■ HRATELNOST:	**Taktická explozivní bitva robotů.**	*7*
■ ŽIVOTNOST:	**Strategické mise a souboje na rozdělené obrazovce.**	*7*

Na zbraně a roboty zaměřený akční fetišismus, který je díky variabilním misím dostatečně poutavý a má šanci vám na nějaký čas přirůst k srdci.

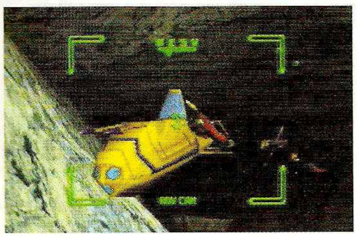
8 Z DESETI

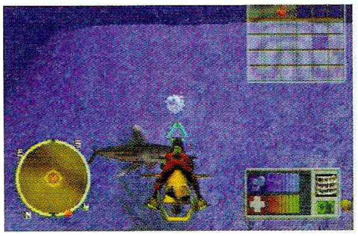
Treasure of the Deep

Výrobce: Namco
Distributor: SCEE
Datum vydání: červenec
Styl: 3D střílečka



Celá řada působivých podmořských misí s obtížnými úkoly, jako je nalezení zlatého pokladu v jeskyni nebo zajištění Svatého Grálu z německého letadla sestřeleného během druhé světové války nad oceánem. Jezdíte na podvodní motorce a utkáváte se nejen s přirozenou nebezpečnou faunou, ale i se záludnými protivníky. Je to vcelku přímočará střílečka a její jedinou zvláštností je umístění do vodního prostředí.





VERDIKT

- GRAFIKA: **Není špatná a je docela působivě mokrá.** 7
- HRATELNOST: **Spousta podvodní akce a průzkumu.** 7
- ŽIVOTNOST: **Vypadá, že bude dost dlouhá.** 8

7 Z DESETI

Breath of Fire III

Výrobce: Capcom
Distributor: Infogrames
Datum vydání: červenec
Styl: RPG



Japonská RPG jsou synonymem skvělé zábavy a toto není výjimkou. *Breath of Fire III* je poměrně jednoduchá a velmi zábavná hra s cartoonově pojatou grafikou, a tak ji lze plně doporučit zejména těm, kteří si doposud ke složitějším RPG cestu nenašli. Pokud se vám podaří plně pochopit japonská specifika tohoto křížence mezi *Vandal-Hearts* a *FFVII*, pořádně si užijete.



VERDIKT

- GRAFIKA: **V dobách *Final Fantasy VII* jen průměrná.** 7
- HRATELNOST: **Úžasně vhatující.** 8
- ŽIVOTNOST: **Dlouhé hodiny erpégéčkového hraní pro gurmány.** 9

8 Z DESETI

Tommi Mäkinen Rally



Výrobce: Europress
Distributor: Europress
Datum vydání: červenec
Styl: závodní

Druhá závodní rallye hra měsíce, která si bere na výpomoc známé závodnické jméno, se bohužel až tak nepovedla. Největší zklamání vyvolává příliš jednoduché ovládání, které v důsledku ničí požitek ze hry. Dobrým nápadem je editor tratí, ale ani s tímto zlepšovákem nemůže *Tommi* konkurovat závodnické špičce v podobě *Gran Turisma*, ani přímé konkurenci *Colin McRae Rally*.





VERDIKT

- GRAFIKA: **Překvapivě fádní.** 5
- HRATELNOST: **Přímočaré a jednoduché.** 6
- ŽIVOTNOST: **Možnost závodu na editovaných okruzích.** 7

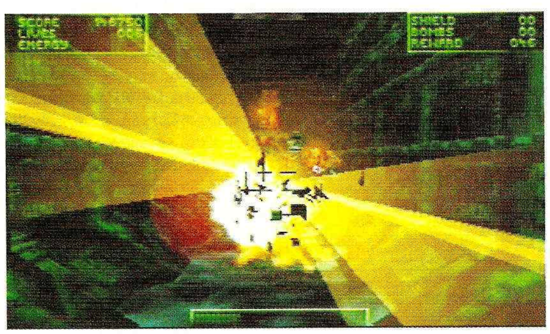
6 Z DESETI

Viper

Výrobce: Infogrames
Distributor: Ocean
Datum vydání: červenec
Styl: letecká střílečka



Úroveň za úrovní, boss za bossem, hrom za bleskem, stále dokola a nic víc. Nic, co by nás vyvedlo z rutinní zoufalé střílečkové dřiny. Jsou zde rozmanití nepřátelé a někdy se můžete dokonce rozhodnout, kterou cestou se vydáte, ale nakonec po (dlouhém a nudném) dni na bojišti jasně vidíte, že rozmanitost byla jen zdánlivá. Našlo by se ještě dost dalších chyb, ale tahle vám musí stačit. *G-Police* je nekonečně působivější.



VERDIKT

- GRAFIKA: **Tmavá, matoucí a hranatá.** 5
- HRATELNOST: **Ano, je to hra, ale bez jiskry.** 7
- ŽIVOTNOST: **V žádném případě nepřežije rok 1998.** 5

6 Z DESETI

PŘEDPLATNÉ

ZPRÁVA PRO PŘEDPLATITELE
OFICIÁLNÍHO ČESKÉHO PLAYSTATION MAGAZÍNU
Chcete ušetřit a dostat dárek? No tak stačí vyplnit složenku typu „C" a poslat ji na adresu PSX - PŘEDPLATNÉ, Krupkovo náměstí 3, 160 00 Praha 6.

Na druhou stranu složenky do „Zprávy pro příjemce" uveďte, od jakého čísla si chcete časopis předplatit.

KROMĚ ČASOPISU, u kterého bude vždy CD plné demoverzí novinek, dostane spousta vylosovaných předplatitelů i malý dárek. A co to bude? Hra Soul Blade, trička, tužky a další potřebné věci.

Tak už jste se rozhodli?
Dostanete PSM až pod nos, ušetříte penízky a ještě dostanete dárek, no není to jasné?

CENY PŘEDPLATNÉHO:

6 čísel	1260 Kč
6 čísel doporučeně	1380 Kč
12 čísel	2400 Kč
12 čísel doporučeně	2640 Kč

Doporučenou zásilku doporučujeme vzhledem k častému mizení zásilek z vašich schránek.

TOP SECRET

Jak to, že **každý kromě vás ví,** jak se dostat k Hunkovi v *Resident Evil 2*, zatímco vy se trápíte s pouhým hledáním munice? **Všichni totiž čtou naši rubriku Cheatů.**

GRAN TURISMO (ČÁST 2)

Tady máte další informace o hře *Gran Turismo* (PSM 2, 10/10), na které se zčásti nedostalo v minulém čísle. Nakonec jsme se rozhodli, že jí věnujeme více místa, abychom vám pomohli užít si titul, který se už teď zdá být jednou z her roku.



ŠPIČKOVÁ AUTA

Každý tvůrce má jedno auto, které strčí do kapsy všechna ostatní. Nekupujte zajíce v pytli - přečtěte si našeho průvodce nejlepšími auty v *Gran Turismu*.

Nissan Skyline

Asi nejznámější auto v celé hře. Vypadá jako zadní část autobusu, ale stačí si vyzkoušet krátkou projížďku a okamžitě se zamilujete. Chcete-li co nejdříve vydělali balík peněz, kupte si Skyline z druhé ruky za 9 500 kreditů a pak se prokousávejte soutěžemi, dokud si nebudete moci dovolit Vipera. Později v průběhu hry, až se vám naskytne možnost závodit v 400 GT-R, neváhejte. Je to nejrychlejší auto ve hře a snadno se s ním v testovacím oválu dostanete na rychlost 400 km/h.





Mitsubishi Lancer Evolution IV

I když asi objektivně nejlepším autem firmy Mitsubishi, pro absolvování celé hry je GTO, pro někoho může být model Lancer mnohem příjemnější. Nevězí to v jeho rychlosti, ale spíš v pohodlnosti. Veškeré vaše starosti se omezí na nasměrování auta na cíl a pak už jen lehce korigujete - lépe ovladatelné auto ve hře určitě nenajdete. Ne náhodou jde o oblíbené autíčko Jackieho Chana.

Subaru Impreza Rally

Jedná se o auto, které se velice podobá tomu, v kterém si letos dojel pro mistrovský titul Colin McRae. V mnoha ohledech to určitě není nejrychlejší auto ve hře, stejně jako Lancer, ale manipulace s ním je tak dokonalá, že určitě stojí za vyzkoušení. Je velice užitečné pro tratě Special Stage a záludnou Autumn Ring.

TVR Cerbera LM

Nejlehčí auto ve hře. Jak ho jednou získáte (tím, že vyhrajete závod Japan vs. UK), nebude díky jeho úžasné akceleraci problém vyhrát kterýkoliv jiný závod. Snažte se jeho používání omezit jenom na tratě, kde použití něčeho tak silného je opravdu nezbytně nutné, jinak celá hra ztratí smysl.

Aston Martin DB7

Nechceme sahat tvůrcům hry do svědomí, ale kolekce automobilů Aston Martin v *GT* je překvapivě dost slabá. Všechna auta dokáží vyvinout solidní rychlost, ale jejich akcelerace je silně podprůměrná. Doplňte k tomu ne zrovna příjemnou tendenci k přetáčení a zbude vám jenom hezky vypadající kostra. Ještě štěstí, že ve skutečnosti je starý dobrý Martin mnohem lepší.

Chrysler Viper GTS-R

Je to jedno z našich oblíbených aut. Je dosažitelné i pro začátečníky - 85 000 kreditů je sice spousta peněz, ale vyděláte si je pomocí takového Skylinu překvapivě rychle. Základní Viper je pochoutka. Dávejte jenom pozor, až budete závodit v jedné z mnohem silnějších verzí, protože se v zatáčkách snadno přetáčí, a lehce se vám může stát, že zapomenete zadek auta na mantinelu.

Honda NSX

Mistrovské dílo Hondy. Pokud si vyberete jeden z levnějších modelů, nebude to na závodění to pravé ořechové, ale pokud ho za pomoci několika tisíc kreditů







KLÍČ

↑	Nahoru
↓	Dolů
←	Vlevo
→	Vpravo
L1	L1
L2	L2
R1	R1
R2	R2
◎	Kruh
⊗	Kříž
▣	Čtverec
△	Trojúhelník
START	Start
SELECT	Select
◎-⊗	Stlačit ◎, a pak ⊗
◎+⊗	Stlačit obě tlačítka najednou





dodatečně doladíte, sfoukne jakýkoli závod, díky opravdu děsivé rychlosti a skvělému ovládání, jako nic.

Chevrolet Camero

Tento model je nejlepší z celkem špatné řady. Očekávali jsme od „čevíka" víc, ale jeho auta z nabídky v *Gran Turismu* nás moc nenadchla. Neovládají se nijak zvlášť dobře a nasadíte-li je proti autům třeba jen střední kategorie, rychle zůstanou pozadu. Asi nejlepší, co můžete udělat, pokud jedno z nich vyhrajete (je cenou za vítězství v Clubman Cupu), je odvézt ho okamžitě zpátky do garáží Chevroletu a střelit ho.

Mazda RX-7

Je to skvělé auto, pokud máte dost času na rozjezd. Maximální rychlost standardního modelu v *GT* se bez problémů pohybuje kolem 370 km/h. Navíc, pokud si s ním vyzkoušíte jednu z razantně pokroucených tratí, zjistíte, že se chová jako auto do rallye. Jeho ovládání je fakt promakané.

Toyota Supra

Doporučení hodné auto s fantastickým ovládáním a ještě lepší rychlostí. Pokud můžeme u Supry mluvit o nedostatku, pak jsou to jedině malé otáčky při nižších rychlostech. Pokud se na první pozici řítíte po rovném úseku, nijak to nevadí, ale běda pokud vrazíte do nějaké překážky, vaše otáčky rapidně ochabnou a dostat auto zpět do původní rychlosti vám pozře kvanta drahocenného času.

Goodies

Pokud se přímo pustíte do arkádového režimu, uvidíte volbu režimu Goodies. Je to výběr prémií dostupných ve hře. Když hrajete hru poprvé, je menu prázdné, ale po několika hodinách závodnického průzkumu a troše tréninku se všechny speciální fintičky objeví ve vašem Goodies menu.

Extra tratě

Pokud dokážete vyhrát všechny závody všech kategorií, dostane se vám navíc čtyř okruhů v režimu pro dva hráče. Pro pořádek, jsou to tratě: Autumn Ring, Deep Forest, Special Stage RS a Great Valley Speedway.

Extra výrobci

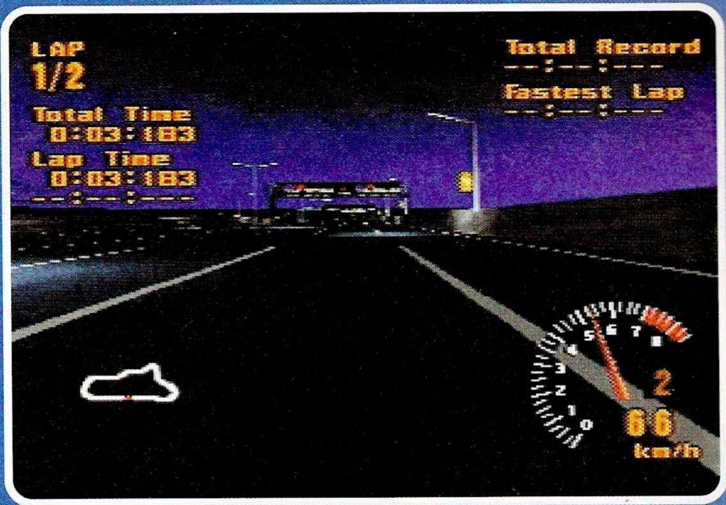
Po dokončení dalších a dalších tratí se vám budou přidávat noví výrobci na seznam, který vám dává možnost výběru kteréhokoliv auta v režimu pro jednoho i dva hráče.

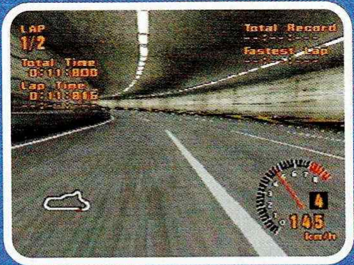
Titulky

Tvůrci her se z nějakého důvodu domnívají, že my, hráči, budeme chtít vidět titulky s dlouhatánským seznamem jejich jmen. Vlastně je to to poslední, co nás zajímá, sorry, ale je to tak. Nicméně, když už vyhrajete všechny závody ve všech kategoriích, asi vás dost zklame, že jediným oceněním jsou jen tyhle závěrečné titulky, které navíc nejsou nic moc.

Hi-fi režim

Inspirováni tradicí soutěže Miss Universe jsme si to nejlepší nechali na úplný konec. Když vyhrajete všechny závody v nastavení Hard, budete odměněni Hi-fi režimem běhajícím rychlostí 50 fps, kde se všechno pohybuje neuvěřitelně ladně a svižně. V tomto režimu je značně krátká vzdálenost doskakující grafiky a pozadí je dosti spoře, ale i přes to se vám při jeho sledování bude tajit dech - jako kdybyste měli automatovou hru přímo v pokoji.









VÍCE ZLA

Když jsme se konečně na všechny čtyři způsoby vypořádali s *Resident Evil 2* (PSM 1, 9/10), můžeme potvrdit, že v evropské verzi této hry existují další dvě skryté postavy. Ale dřív než vám prozradíme, jak se k nim dostanete, je třeba vysvětlit systém hodnocení v *RE 2*. Když hru dokončíte, získáváte známku. Ta je vybrána ze stupnice od nejlepší A po utěšující F (připomíná to tak trochu školu). To, jakou úroveň získáte, záleží na podobných maličkostech, jako je rychlost zvládnutí každé úrovně a kolikrát použijete ukládání na kartu. Snažte používat volbu Save méně než desetkrát (ano, je to možné) a také raději nepoužívejte speciální zbraně, které najdete cestou.

Pokud se vám podaří získat vytoužený stupeň A, je tu dobrá šance, že získáte třetího a čtvrtého společníka do party, kteří se jmenují Hunk a Tofu, nemluvě o hojném arzenálu. Pokud se vám podaří dokončit první scénář každého hrdiny do 150 minut ve stupni A nebo B, dostanete raketomet. Zvládnete-li se stejným úspěchem i jejich druhý scénář, dostanete kulomet typu „rotačák". Užijete si spoustu zábavy. Chcete- li automatickou zbraň, musíte dokončit druhý scénář za méně než tři hodiny a nepřekročit limit 12 sejvů. Pak je nejzábavnější, když počkáte, až se vám velká skupina zombies dostane až k tělu - palba ze samopalu z nich během okamžiku udělá hromadu explodujícího masa.

Chcete-li hrát jako Tofu, dokončete hru třikrát za sebou pokaždé ve stupni A nebo B a dávejte pozor, aby vám žádný z pokusů netrval déle než tři hodiny. Hunk je naštěstí lehčí a zábavnější. Stačí dokončit druhý scénář za méně než tři hodiny ve stupni A a potom, když si to hra vyžádá, vytvořit pro Hunka nový save. Poté si hru nahrajte a budete moci vystupovat v roli tohoto chlápka se zábavnou sbírkou pistolek.







FINAL FANTASY VII

TŘETÍ ČÁST NÁVODU



14. Plavba přes moře

Nalod'te se a pečlivě prozkoumejte loď. Po chvilce snažení byste měli objevit všechny členy skupiny v různých fázích maskování. Jakmile naleznete Barretta pozorujícího Rufuse, pohovořte si s ním. Znenadání se spustí alarm, a vy se připravte na boj. Zamiřte do podpalubí, kde narazíte na Sephirotha (po boji si nezapomeňte vzít Infrit materii ve stejné místnosti). Nakonec loď přistane v nádherném letním středisku Costa Del Sol.

15. Pobřežní městečko Costa Del Sol

Procházejte městečkem a kochejte se pohledem na spoře oděná ženská těla. Navštivte pár obchůdků, nakupte si výbavu. Jakmile se dostatečně nabažíte písečných pláží, opusťte město směrem k lokaci Corel (viz mapa).

16. Pohoří Corel

Vydejte se cestičkou k horám. Ve skalním masivu si všimněte ústí jeskyně. Probojujte si cestu jejím středem až ke starým vlakovým kolejím. Některé z nich jsou již natolik zkorodovány, že vás obšťastní volným pádem. Přesto pokračujte stále dále (most musíte obejít horem a poté pomocí páky spustit). Nakonec by se vám mělo podařit dosáhnout vesničky North Corel.





17. North Corel

Ihned po vstupu do vesničky bude následovat sekvence, v níž se dozvíte o částečné spojitosti Barretta s jejími obyvateli. Jděte směrem k lanové dráze, kde se stanete svědky další Barrettovy sekvence. Po jejím skončení nastupte do lanovky a vychutnejte si nádhernou jízdu.

18. Gold Saucer

Zakupte si vstupenku (jednorázovou či permanentní v závislosti na vaší finanční situaci) a vydejte se vstříc obrovskému zábavnímu komplexu formátu Las Vegas. Po vstupu do hlavní místnosti se Aerith pokusí povzbudit zdrceného Barretta, čímž ho ale ještě více popudí a on dočasně opustí vaši družinu. Jděte na Wonder Square, potkáte veselého chlapíka jménem Cait Sith (přidá se k vám). Poté se různě procházejte a zkoušejte štěstí v jednotlivých hrách. Jakmile vás to přestane bavit, zajděte do Battle Square lokace, kde zpozorujete několik zkrvavených vojáků. Prozkoumejte mrtvá těla, a budete omylem obviněni z několikanásobné vraždy a za trest vrženi do nové lokace.

19. Vězení

V exilu se pokuste promlouvat s Barrettem (stále s ním nebude kloudná řeč). Vstupte do domečku vpravo pod ukládací pozicí, sekvence bude následovat. Jděte do obytného přívěsu hlídaného dvěma strážci. Promluvte si s chlapíkem (v zelené kamizolce). Řekne vám o způsobu, jak je možné opustit tyto stoky. Musíte se zúčastnit závodů a pochopitelně vyhrát. Vraťte se na začátek lokace a projděte vraty okolo mrtvého hlídače. Dostanete se do pouště, kde se každý krok může stát osudným. Mělo by se vám podařit dosáhnout starého vrakoviště (když zabloudíte, sveze vás chlapík na káře). Potkáte Dayina, se kterým se budete muset jako Barrett utkat na život a na smrt. Vraťte se zpět k přívěsu a ukažte získaný náhrdelník tlusťochovi. Umožní vám závodit o svobodu.

20. Zpět v Gold Saucer

Na dráze si ještě můžete promluvit s ostatními závodníky a pak hurá do toho. Naštěstí máte neomezeně pokusů, takže se nenechejte svým prvním nezdarem odradit, po chvilce se vám vyhrát určitě podaří. Po vítězství se dozvíte, že zbytek vaší družiny již byl propuštěn a správce podniku vám navíc jako omluvu věnuje své bezvadné vozítko.

21. Území Gongaga

Váš úkol v Gold Saucer je splněn. Nyní máte k dispozici buginku, s jejíž pomocí můžete překonávat vodní toky. Vydejte se k lokaci Gongaga, kde se odehraje bitka se starými známými. Poté jděte cestičkami (jedna vede do vesničky, druhá k zničenému reaktoru - sekvence - a pak seberte Titan summoning materii). Ve vesničce si to nasměrujte do malé chatky v pravém spodním rohu. Obyvatelé vám povypráví zajímavou historku, vyjděte z chatky a promluvte si s Tifou. Opusťte vesničku a vydejte se směrem do Cosmo Canyonu (je ukryt v horách).

22. Cosmo Canyon

Promluvte si s chlapíkem a dejte druhou volbu (poznal by, že lžete) a po zásahu Nanakího (Red XIII) vás pustí dovnitř. Vydejte se na průzkum nové lokace a sledujte Nanakiho. Představí vás Boogen-Haagenovi, svému moudrému praděděčkovi a učiteli. Poté zajděte pro zbylé členy družiny a vraťte se do jeho sídla na samotném vrcholku města. Promluvte si s ním. Jděte k ohništi na náměstí a se všemi si pohovořte. Následujte Boogena a připravte se na strastiplnou a nebezpečnou cestu (tell him you are prepared).





23. Cosmo Canyon - strastiplná cesta

Čeká vás hromada bojů, včetně jednoho bosse číhajícího na konci jeskyně. Zpátky u ohniště si znovu se všemi promluvte a opusťte město.

24. Rošťačka Yuffie

Získání této nezbedné holky sice není nutné, ale její začlenění do party vám přinese kopu zábavy navíc. Naleznete ji v lesích přesně na jih od Canyonu (poblíž řeky). Zde se motejte tak dlouho, dokud s ní nepodstoupíte souboj. Po jejím poražení se stanete svědky zajímavého rozhovoru (nepoužívejte ukládací plošinku poblíž, je to past!). Při rozhovoru musíte volit následující odpovědi, jinak se k vám nepřipojí. Ignore her, ...um...well...Yes, Tell her to wait for a while, ...um...well...Yes, a nakonec Proceed to leave the area without asking for her name a stane se členkou vaší družiny. Nepodaří-li se vám to hned napoprvé, můžete celý proces opakovat znovu. Nyní pokračujte v cestě dále směrem na sever (od Canyonu).

25. Nibleheim

Po vstupu do města nastane chaos ohledně Cloudových vzpomínek o jejím zničení, ale to se časem vysvětlí. Nakupte si vybavení dle vlastního výběru a vydejte se do hlavního sídla, známého z Cloudova flashbacku.

26. Uvnitř sídla

Proklestěte si cestu až k sejfu v levé části domu. Otevřete ho i přes varovné signály. Nyní musíte otočit kruhem doprava na 36, doleva na 10, doprava na 59 a doprava na 97. Máte na to velice málo času a nikdy nesmíte přesáhnout hranici daného čísla. Po otevření truhly na vás bafne překvapený boss. Seberte klíč a nezapomeňte na materii ležící poblíž. Nyní jděte do pravé části domu, kde se protáhněte skrytým průchodem v knihovně. Seběhněte dolů a zamčené dveře otevřete klíčem ze sejfu. Strčte do prostřední rakve, probudíte Vincenta. Při rozhovoru zadejte dolní volbu. Znovu ho vzbuďte a zeptejte se ho na jeho příběh. Opusťte místnost, Vincent se k vám znenadání přidá. V další části kobek potkáte Sephirotha, následujte ho ven.

27. Pohoří poblíž Nibleheimu

Prokličkujte hornatou krajinou a poté i jeskyní. V jejím závěru vás bude očekávat další z oblíbených bossů. Sražte ho na kolena a opusťte jeskyni.

28. Rocket Town a quest s Yuffie

Nádherné „raketové" městečko by nemělo být ušetřeno průzkumu vašeho bádavého oka. Projděte domkem v horní části města až k letadlu. Jděte k raketě, potkáte projektanta Cida. Připojí se k vaší družině. Zpátky v jeho domku (kde jste objevili letadlo) si s ním a Shielou znovu promluvte. Opusťte domek a připravte se na příjezd prezidenta Rufuse. Jděte opět k letadlu a promluvte si s Palmou. Zúčastníte se jedné z nejveselejších bitev ve hře. Získáte letadlo, s nímž můžete prozkoumávat i některé ze vzdálenějších ostrovů. Nejprve si to zamiřte na nejzápadnější ostrov s městečkem v jeho nejseverňejší části. Chvilku po vystoupení z letadélka vás Yuffie okrade o všechny materie a prchne na sever. Sledujte ji do Uutaie. Zde zajděte do obchodu s materiemi a otevřete truhlu. Zjeví se Yuffie a ukradne i tuto poslední materii. Jděte do domku umístěného poblíž vchodu a odhrňte závěs, je tam Yuffie... a zdrhá. Před barem (západní část města) prohledejte nádoby...Yuffie! Tentokráte neunikne a děj se přesune do jejího domku. Navrhne vám zatáhnout za levou páku (obě jsou falešné, takže z toho nebuďte smutní). Opět vás přechytračila. Opusťte domek a vydejte se do nejzápadnější části města (s pagodou). Bouchněte do zvonku a vydejte se po schodech. Narazíte na Dona Cornea, známého to perverta. Potom potkáte Taakse, s kterými vzhledem k novým okolnostem uzavřete kooperační dohodu. Jděte k hornaté oblasti v nejsevernější části města. Jakmile naleznete zajatce, Corneo na vás pošle svoji pekelnou bestii. Po svém osvobození vám Yuffie vrátí všechny ukradené materie. Opusťte ostrov a vydejte se do zkoumání pobřeží poblíž Gold Saucer. Měli byste objevit malou chajdu, v níž bydlí kovář. Není zde sice vždy, ale po několika pokusech byste ho měli zastihnout doma. Pohovořte si s ním na téma Keystone, řekne vám, že ho před časem prodal správci Gold Saucer. A tak vaše cesta bude směrovat opět přes vesničku North Corel lanovkou do Gold Saucer.

Chalid Himmat







HLAVNÍ POSTAVY



Red XIII

Red XIII je jedním z nejzáhadnějších charakterů v celé hře. Poprvé se objevuje na scéně během přepadu Shinrovy základny, kde je držen v zajetí šíleným doktorem Hojem. Je jak dobrým válečníkem, tak i schopným čarodějem, bohužel je však limitován krátkým dosahem svých drápů.

Vincent Valentine

Je další tajemnou postavou. Získání jeho náklonnosti není jednoduchou záležitostí. Jeho bojové a magické schopnosti jsou nadprůměrné, ale co ho činí naprosto unikátním, jsou jeho bezvadné limity, které jsou obecně pokládány za jedny z nejefektnějších (bohužel jsou zrovna tak nevyzpytatelné).



CHEATOVÁ KLASIKA





DOOM

Než se pustíme do obvyklých cheatů, rádi bychom vám dali nejlepší radu všech dob pro hru *Doom* (9/10). Skočte do nejbližšího obchodu s hrami, kupte si dvě kopie hry a spojovací kabel. Zahrát si *Doom* s kamarádem v režimu pro dva hráče je nezapomenutelným zážitkem.

Zmapování všech prostorů

Dejte pauzu a zmáčkněte △, △, L2, R2, L2, R2, R1, □, a na mapách jednotlivých sektorů se zobrazí všechny zdi a hranice.

Zmapování všech předmětů

Dejte pauzu a zmáčkněte △, △, L2, R2, L2, R2, R1, ○, a na mapě se objeví modré trojúhelníky, které označují všechny předměty v sektoru.

Nepřemožitelnost

Dejte pauzu a zmáčkněte ↓, L2, □, R1, →, L1, ←, ○. Jakmile hru znovu spustíte, bude váš mariňák nezranitelný laserem, odolný vůči střelným zbraním a nevzruší ho ani silné rakety. Prostě takový malý superman.

Zbraně, munice a klíče

Abyste získali všechny zbraně, munici a klíče dostupné v příslušném sektoru, dejte pauzu a pak zmáčkněte ⊗, △, L1, ↑, ↓, R2, ←, ←.

Výběr sektoru

Dejte pauzu a zmáčkněte →, ←, R2, R1, △, L1, ○, ⊗. Objeví se kód, který vás ubezpečí, že všechno jde tak, jak má. Nyní zmáčkněte → nebo ← a vyberte si úroveň, poté zmáčkněte jedno z symbolových tlačítek (⊗, △, □, ○) pro potvrzení vaší volby. Spusťte znovu hru a ocitnete se ve vybrané úrovni.

Náhodné sektory

Ty jsou určeny doomovským expertům, kteří si chtějí jen tak zastřílet pro odreagování. Jestliže chcete skočit po hlavě do náhodně vybraného sektoru, existuje pro vás jednoduchý kód. Stačí ho napsat na heslovou obrazovku a naběhne poněkud podivná hra. Napište **DOOMMNLxxx**, kde **xxx** sestává ze tří stejných symbolů, kupříkladu !!! nebo 666 a pak spusťte hru. Ocitnete se v náhodně zvolené úrovni s náhodným počtem a rozmístěním zbraní, munice a lékárniček.

EXCALIBUR 2555 A.D.

Tahle středně zábavná adventura (7/10) živoří ve stínu oslnivé slávy slečny Croftové, ale i tak si našla skupinu oddaných zastánců. Zde máte několik rad, které vám pomohou dostat z ní co nejvíce.

Plné zdraví

Dejte pauzu a zmáčkněte △, △, △, □, □, □, □, □, pak se vraťte do hry.

Všechny zbraně

Zase dejte pauzu a zmáčkněte △, △, □, □, ○, ○, □, □ pak znovu spusťte hru. Dozvíte, se jestli se to povedlo.



Přeskakování úrovní

Dejte pauzu a zmáčkněte □, ○, □, △, ○, △, △, △.

Hesla

Pokud vás z výše jmenovaných tipů dosud nic nezaujalo nebo chcete něco trošku novějšího, mrkněte na tato hesla.

Název úrovně	Heslo
02 Death Crypt	△, □, ⊗, ○, ○, △.
03 The Trappings	○, □, ⊗, ○, ○, △.
04 The Sewer	□, ⊗, △, △, ⊗, ○.
05 Eco Sector	○, ⊗, ○, △, □, ⊗.
06 Fabian Water Hold	⊗, ○, △, □, ○, ○.
07 Fabian Central	□, □, ○, ○, ⊗, △.
08 The Prison	○, ⊗, □, △, △, □.
09 Elysian Labyrinth	△, ⊗, △, ○, □, △.
10 Subterranean	△, ○, ○, □, △, ⊗.
11 The Vault	⊗, □, □, ⊗, △, □.
12 Delavar's Lair	○, △, ⊗, ○, □, ○.
13 Project Eden	□, △, ○, ⊗, ⊗, ⊗.

NEED FOR SPEED III

Tento měsíc jsme objevili několik nových cheatů pro tuhle druhou nejoblíbenější závodní hru současnosti (recenzováno v PSM 3, 7/10).

Bouračky oponentů

Pokud se cítíte dostatečně naštvaně, vyskytuje se tady malý trik, který vám dá schopnost zneškodňovat auta vašich protivníků vyvoláváním jejich vzájemných bouraček. Po nastavení voleb zmáčkněte START, aby se nahrál závod, a pak hned zmáčkněte současně START + SELECT + R1 + L2, ještě než se objeví nahrávací obrazovka. Držte tlačítka zmáčknutá, dokud tato obrazovka nezmizí. A když budete chtít, aby se oponenti srazili, zatrubte klaksonem. Bavte se dobře!



Těžké auto

Pokud chcete, aby vaše autíčko mělo váhu dvaceti slonů a neuvěřitelnou schopnost vyrážet ostatní z trasy, postupujte stejně jako v prvním případě, ale držte pro změnu SELECT + □ + ⊗. Až se pustíte do hry, stačí ťuknout do boku soupeře, a budou se dít věci!

Policisté s přízvukem

Jeden z nejpodivnějších cheatů, který jsme ve svých dlouhých životech spatřili, umožňuje ve hře *Need For Speed III* aktivovat zvláštní funkci, která mění podivným způsobem přízvuk policistů. Jakmile se hra začne nahrávat (když máte nastavené volby) okamžitě, ještě než se objeví nahrávací obrazovka, zmáčkněte ↑ + R1 + L2 a držte, dokud nezmizí.

Cizí policie

Chcete-li aby policisté hovořili komickou angličtinou s různými evropskými přízvuky, postupujte tak, jak bylo řečeno výše, a držte tlačítka pro příslušný přízvuk.

Německá policie	↑ + R2 + L1
Španělská policie	↓ + R2 + L1
Italská policie	← + R2 + L1
Francouzská policie	→ + R2 + L1

Režim pomalého pohybu

Pokud hru potřebujete trochu zklidnit, zkuste si přepnout na pomalý pohyb. Po nastavení voleb zmáčkněte START, aby se nahrál závod, a pak než se objeví nahrávací obrazovka, okamžitě stlačte ↑ + ⊗ + △.









WARHAMMER: DARK OMEN

Od času seriálu Čtyři v tanku a pes nebyla žádná válka takhle zábavná. Vydejte se do mystického světa obrů a čarodějů, *Dark Omen* (PSM 2, 9/10) je nejlepší bojová realtime strategie, kterou na PlayStation najdete. Bohužel je zřejmě i nejobtížnější. Pokud si přejete zjednodušení, tady máte několik kódů k dobru.

Bojový čít

Chcete-li je aktivovat, přepněte se na pomocnou obrazovku, zmáčkněte SELECT a zadejte následující kódy. Po odeslání je aktivujete zmáčknutím resume.

Kódy ve hře

Přeskočení úrovně	R1, R1, L2, L2, R1, R2.
Extra zlato	R1, L1, R1, L2, R1, R2.
Dotek smrti	R1, L1, R2, R2, R1, R1.
Rychlé nabíjení	R2, R1, R2, R1, L2, R1.
Ovládnutí nepřátel	L2, L2, R2, L2, R1, R1.
Zabedněnci	L2, L2, L2, L2, R1, R2.

Přehrávání FMV

Díky tomuhle cheatu budete mít vždy po ruce nádherně působivé FMV filmy, kterými spolehlivě zaujmete kdejakou návštěvu. Přehrajete si je znovu tím, že na hlavní obrazovce zadáte následující sekvence.

The Black Grail	←, L1, ○, L2, △, R2.
Carnstein and Jewel	R1, △, R2, R2, □, R1.
Hand of Nagash	R2, ←, R2, ↑, ↓, ←.
Liber Mortis	○, △, □, →, R1, R2.
Victory	L2, →, □, →, R1, R2.
Long March	R1, L2, △, □, ←, R2.

SPAWN: THE ETERNAL

Firma Sony America se zmocnila práv na film. Říkali, že chtějí zachránit prázdný a efekty zahlcený film z odpadkových košů a připravili nakonec sci-fi hru, která evidentně zůstala na půli cesty (PSM 3, 4/10). Nicméně, aby vám tyto velice užitečné cheaty fungovaly, zmáčkněte pauzu a naťukejte danou sekvenci.

Přeskočení úrovně
Držte L1 + R1 + L2 + R2 a zmáčkněte △, ✕, □, ○, ○, ○.
Nezranitelnost
Držte L1 + R1 a zmáčkněte △, △, ✕, ✕, □, ○.
Všechny power-upy
Držte L2 + R2 a zmáčkněte △, ○, □, ✕, △, ✕.
Všechny předměty
Držte L2 + R2 a zmáčkněte ✕, □, ○, △, □, ○.
Neviditelnost
Držte L1 + R1 a zmáčkněte □, □, ○, ○, △, ✕.
Vynulování fyzických schopností
Držte L1 + R1 a zmáčkněte ✕, ○, △, □, ✕, ○.
Vynulování magických schopností
Držte LL1 + R1 a zmáčkněte △, O, ✕, □, △, O.
Obnova limitované energie
Když zmáčknete L1 + L2 , můžete si během hry doplňovat energii.

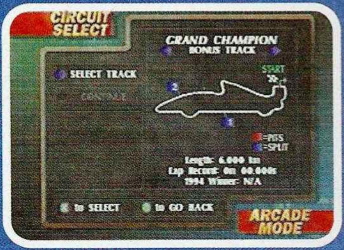




FORMULA 1

Když se objevily zvěsti o tom, že má být jednička mezi playstationovými závodními hrami, *Formula One* (9/10), připojena na platinový seznam zlevněných titulů, prolistovali jsme náš zaprášený archív, abychom si připomněli některé ze široké škály cheatů, které jsou tu k dispozici.





Prémiová trať

Zvolte jednotlivou trasu a některý ze závodních stylů, závodní auto a borce, pak, až se dostanete na obrazovku kvalifikace závodu, podržte Select a zmáčkněte ←, ○, ○, △, △, ○, ↑, → (pokud jste byli úspěšní, nápis na obrazovce vám to sdělí). Začněte hrát, ale po chvilce to vzdejte a navolte znovu jednotlivou trať v arkádovém režimu. Až se dostanete k výběru okruhu, listujte, dokud se nedostanete na trasu tvaru formule jedna - Grand Champion Bonus Track.

Buggy režim

Držte se standardního postupu a na obrazovce kvalifikace závodu držte SELECT a zmáčkněte →, ↑, △, ←, ↑, □, △. Až začne hra, uvidíte, že s auty není něco v pořádku. Chcete-li se vrátit k normálním autům, napište prostě kód znovu.

Lávový režim

Stejně jako předtím podržte na obrazovce kvalifikace závodu SELECT a zmáčkněte □, ○, ↑, →, →, ○, ✕. Když začne hra, změní se okruh Tarmac v ohnivý potok lávy, kde na pozadí doutnají okolní budovy.

Cyklistický režim

Na obrazovce kvalifikace závodu pro jednotlivý okruh podržte SELECT, a auta se změní na dvoukolová vozítka. Pro návrat k normálním autům napište kód znovu. ►

VÝSLEDEK SOUTĚŽE

V PSM číslo 3 byly zveřejněny tři soutěžní otázky na téma Lucky Luke. Každý, kdo odpověděl správně, měl šanci vyhrát originál stejnojmenné plošinovkové hry jako čerstvou stravu pro svůj PlayStation.

Připomeňme si, že otázky byly následující:
1) Kolik je Daltonů?
2) Mohl se setkat Luke s Juliem Caesarem?
3) Jaká je barva hřívy Lukova koně.

Správně odpověděl ten, kdo napsal, že:
1) 4.
2) Nemohl.
3) Žlutá.

Odpovědí jsme dostali veliké množství (po soutěži o konzolu Forsaken od firmy Acclaim zatím nejvíce) a losovali jsme výherce. Šťastná ruka naší milé sekretářky vybrala slečnu nebo paní jménem Libuše Musilová, která pochází z Třebíče. Gratulujeme a ostatním přejeme více štěstí do příštích soutěží.

▸ Žvatlací režim

Někteří mohou namítnout, že Murray, komentátor závodů, žvatlá nesmysly i normálně. Ale pokud chcete okusit ještě větší infantilnost, držte se tradičního postupu pro cheaty, pak podržte Select a zmáčkněte ←, ◎, ↑, ↓, ↓, →, ◎, ◎, ◎.

FORMULA 1 '97

Dobrá zpráva je, že používání cheatů v novější hře *F1* je mnohem jednodušší. Prostě si přepněte na obrazovku se jmény hráčů (Select Driver) v režimu Grand Prix a zaměňte je požadovaným cheatovým kódem.



Hudba na pozadí a nové efekty
Swap Shop
Pohled z helikoptéry
Zoom Lens
Grafika ve stylu Murraye a Martina
Box Chatter
Žáby místo dešťových kapek
Cats Drops
Čtyři zvláštní okruhy
Billy Bonus
Grafika ve stylu VR
Virtually Virtual
Obrovské pneumatiky
Little Weelz
Režim Wipeout 2097
Pi Man

BOMBERMAN WORLD

Trvalo to celou věčnost, ale PlayStation má konečně vlastní hru řady *Bomberman* (PSM 4 6/10). Je konec s nepovedenými klony, tohle je originál.

Špičkové vybavení

Pokud chcete vstupovat do hry s co nejlepším vybavením, zadejte během hry následující hesla:

Sektor 1	7327
Sektor 2	9717
Sektor 3	5211
Sektor 4	1814
Sektor 5	1029

Prémiové režimy

Zadejte jedno z hesel:

Speciální režim VS	5656
Speciální režim Battle	4989
Režim Battle Royal	1616
Režim Maniac	4622

Hesla úrovní

Úroveň 1		Úroveň 3		Úroveň 5	
Sektor 1	8010	Sektor 1	1027	Sektor 1	0730
Sektor 2	1180	Sektor 2	2413	Sektor 2	2151
Sektor 3	8086	Sektor 3	3009	Sektor 3	3562
Sektor 4	2919	Sektor 4	6502	Sektor 4	3812
Sektor 5	1021	Sektor 5	6809	Sektor 5	2203

Úroveň 2		Úroveň 4	
Sektor 1	0127	Sektor 1	0627
Sektor 2	1220	Sektor 2	8808
Sektor 3	1018	Sektor 3	3674
Sektor 4	0804	Sektor 4	4891
Sektor 5	0714	Sektor 5	0605









ČASTÉ DOTAZY

D1 Právě jsem si pořídil nejnovější a nejlepší hru *FIFA* na PlayStation a bylo mi řečeno, že pro ni neexistují žádné cheaty. Je to pravda?

O Sorry, ale naše zdroje v Electronic Arts tvrdí, že tým, který stojí za verzí pro PlayStation, nechtěl žádné cheaty použít. Prý to kazí hru.

D2 Snažil jsem se v *Motorhead* použít kód pro všechny okruhy, ale ani při jednom pokusu se nic nestalo. Napsali jste špatný kód, nebo je chyba na mé straně?

O Asi od každého něco. Původní kód pro tento cheat (LALLAREN) by měl fungovat, ale pokud máte nějaké problémy, zkuste heslo LASTCODE.

D3 Když jste psali o *Deathtrap Dungeon* (8/10), říkali jste, jak je dobrá, ale už jste neuvedli, jak je obtížná. Nejsem žádný začátečník a přesto se nemůžu dostat přes pátou úroveň. Nevíte o nějakých heslech, která by mi pomohla tu prokletou úroveň zdolat?

O Kontaktovali jsme Eidos, kteří nám řekli, že pro *DD* existuje jen jeden cheat. Naštěstí je to přesně ten, který chcete. Můžete si vybrat od které úrovně hra začne. V hlavním menu zmáčkněte L1, R1, △, △, ◎, ◎, R1, L1, a nyní si můžete na obrazovce „Load Game" zvolit kteroukoliv úroveň.

D4 Hrál jsem *NHL '98* do vyčerpání a nyní jsem se dostal ke skvělé *NHL Powerplay '98* od Virgin. Problém je, že je na mě moc těžká. Můžete mi pomoct?

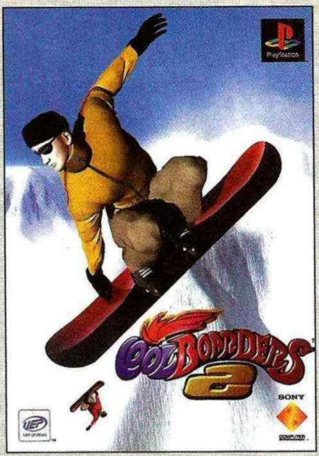
O Pro *NHL Powerplay '98* není mnoho cheatů, ale jeden, který se nám podařilo objevit, uvolňuje několik skrytých týmů. Zvolte si přátelské (exhibition) utkání a okamžitě stiskněte všechna čtyři tlačítka se symboly (⊗, △, ◎, ◎,) + ◎. Tlačítka pusťte na obrazovce pro výběr hráčů. Týmy Red Army a Virgin Blasters budou k dispozici.

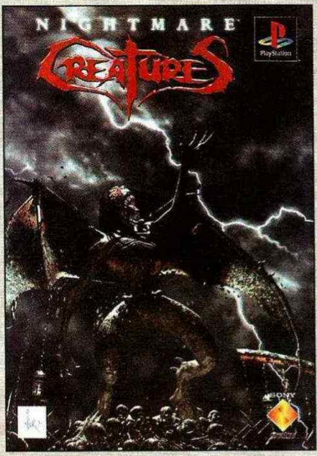
D5 *Gran Turismo* je dobrá hra, ale mě se zdá příliš těžká. Získal jsem licenci B, ale stále se mi nedaří dosáhnou mezinárodní A licence - je to nemožné. Prosím pomozte mi.

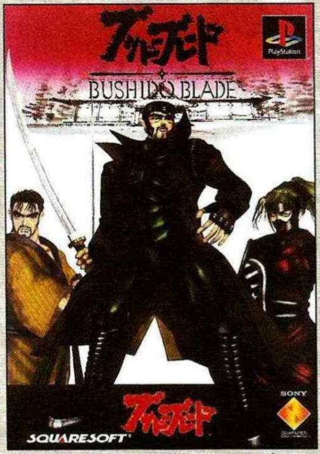
O Pro *GT* se nám nepodařilo zjistit žádné cheaty. Vezmeme-li v úvahu, že v japonské verzi, která je v prodeji už šest měsíců, žádné neexistují, nezdá se, že by měly být tady. Jenom nezapomeňte sledovat demo-replaye (ve volbě Replay Theater), abyste věděli, jak jste měli na každé trase postupovat. Je to obtížné, ale vyplatí se nad tím strávit nějaký čas.

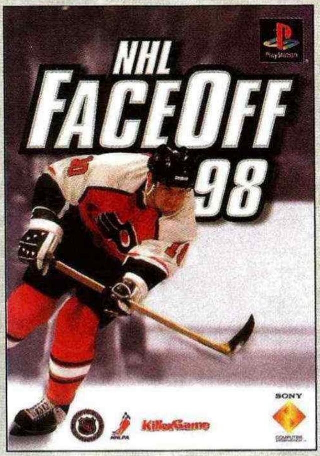
UPOZORNĚNÍ

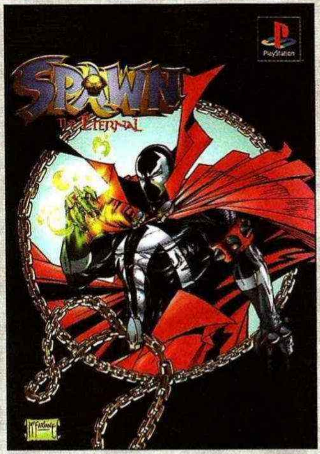
Není v našich silách zodpovídat vaše dotazy ohledně pokynů, cheatů a tipů telefonicky či individuálními dopisy. Máte-li nějaký problém, pošlete nám dotaz na korespondáku, pokusíme se vám odpovědět přímo v časopisu.

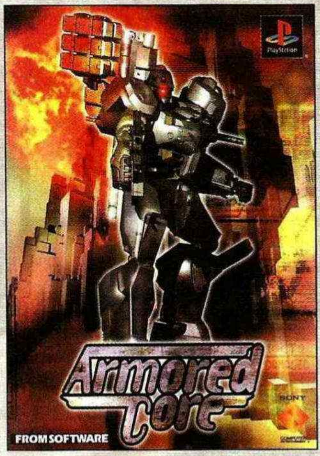


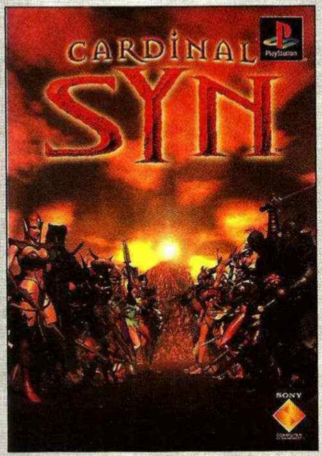


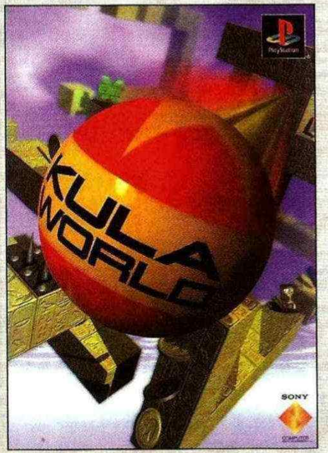


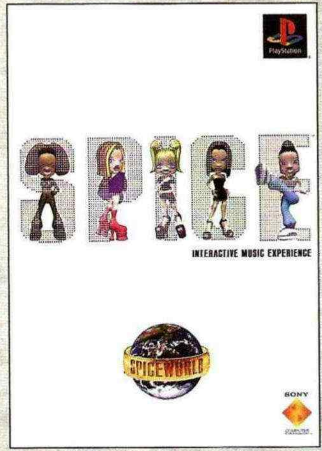












PlayStation®

Tyto a mnoho dalších her pro PlayStation dostanete u těchto dealerů:

- ○ **Bontonland**, palác Koruna, Václavské nám. 1, Praha 1
- △ **Electrocity**, Centrum Černý Most, Praha 9
- ✕ **Elvia Pro**, Pavilon - Vinohradská tržnice, Praha 2
- □ **Elvia Pro**, Milady Horákové 50, Praha 7
- ○ **Elvia Pro**, Poděbradská 51, Praha 9
- △ **Elvia Pro**, Karlovo náměstí 19, Praha 2
- ✕ **Elvia Pro**, V. Klementa 467, Mladá Boleslav
- □ **Elvia Pro**, Karla IV. 663, Hradec Králové
- ○ **Euroshop**, Místecká 258, Ostrava
- △ **Europe Technic**, Nákupní galerie Myslbek, Praha 1
- ✕ **Europe Technic**, Revoluční 2, Praha 1
- □ **Europe Technic**, Benešovská 42, Praha 10
- ○ **Europe Technic**, Evropská 49, Praha 6
- △ **Europe Technic**, Náměstí Jiřího z Poděbrad 4, Poděbrady
- ✕ **Europe Technic**, Na Poříčí 50, Praha 1
- □ **ElCom**, Nám. Republiky 63, Žďár nad Sázavou
- ○ **ElCom**, 28. října 42, Ostrava
- △ **ElCom**, Americká 21 / Jungmannova, Plzeň
- ✕ **ElCom**, tř. 17. Listopadu, Pardubice
- □ **ElCom**, Vratislavovo nám. 100, Nové město na Moravě
- ○ **ElCom**, areál PTV, České Budějovice
- △ **Action CZ - Planeo**, Palackého 4448, Chomutov
- ✕ **AD Elektronika**, Masarykovo nám. 17, Uherské Hradiště
- □ **Atlas electronic**, Na jezerce 12, Praha 1
- ○ **Bazo**, Kostelecká 2, Prostějov
- △ **Centron**, Nám V. Mostecké stávky 3, Most
- ✕ **Enc**, Masarykovo nám. 35, Brandýs nad Labem
- □ **Fast**, Benešovo nám. 557, Liberec
- ○ **GV Elektronic**, Horská 7/12, Trutnov
- △ **K+B Expert**, Velká 4, Ostrava
- ✕ **K+B**, Čakovická 835/2 Praha 9
- □ **K+B**, T. G. Masaryka 3, Příbram I
- ○ **OD Kotva**, Náměstí republiky, Praha 1
- △ **Planeo**, Škroupova 2, Plzeň
- ✕ **Promarket**, Tř. 8. května 20, Olomouc
- □ **Sattech One**, Vrchlického 27, Praha 1
- ○ **Toda**, Masarykovo nám. 15, Říčany
- △ **Video Klinik**, Kounicova 20/22, Brno

PlayStation

NEPODCEŇUJ SÍLU PLAYSTATION

www.playstation-europe.com
www.sony.cz

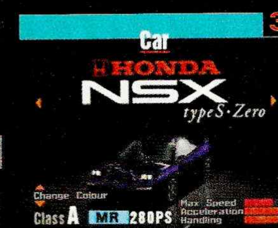


A hle, tu se objevil černý, kulatý tácek. Čekají vás skvělé závody, nějaké to házení granátů na lidi a abychom nezapomněli, také zde najdete přírodou velice štědře obdařené dámy, které se daly na bojová umění - to vše leží před vámi jako na talíři. PSM opět dělá svému jménu čest.

Gran Turismo

1


2


3




4


[1] Ano, konečně hratelné demo. Přesvědčte se na vlastní oči, o čem se tolik mluví. [2] Trať, kterou na demu najdete, je skvělým kouskem. [3] Můžete si vybrat ze třech vozů. [4] Součástí dema je dokonce i Replay!

- DISTRIBUTOR: **SCEE**
- STYL: **závodní**
- PROGRAM: **hratelné demo**

Poskládejte si následující slova dohromady, a dostanete nejzákladnější informaci - hru, vidět, musíte, tuto. *Gran Turismo* je vystavěno na principu variací. Vše zde lze zakroutit, otočit - obecně změnit. Budete zde kupovat vozy, prodávat je, dávat jim nátěr podle vlastního rozhodnutí, podstupovat s nimi nejrůznější testy. Je to svět ventilů, plechařiny a kuličkových ložisek. Nicméně vše podstatné se nakonec odehraje na jednom z 21 okruhů. Ovládání vozů je nejrealističtější, s jakým se vůbec můžete setkat, a právě tento rys hry je třeba neustále zdůrazňovat. Pokud toužíte po závodní hře ve stylu arkády, asi se budete muset odebrat do jiné garáže. Toto je skutečné mistrovské dílo. Sedněte si s joypadem v ruce před obrazovku a nechejte se vtáhnout do jiného světa, nasávejte jeho atmosféru... hluk, kouř, napětí... jde se na to. Mama Mia, jde se na to... Na demu najdete jeden závod na čas na Clubman Stage, trasa pátá. K dispozici vám jsou tři vozy i režim Replay.

Ovládání

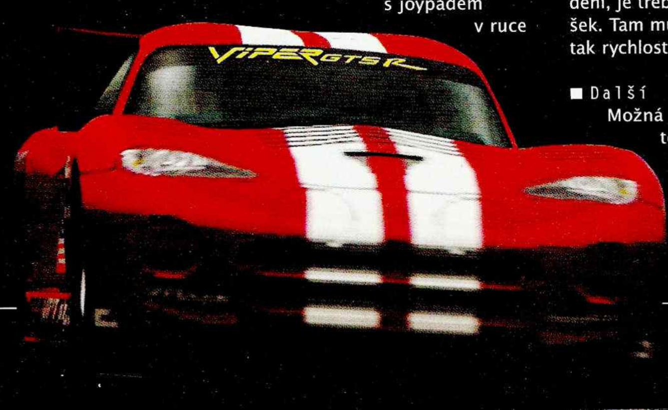
START menu ve hře
Směrová tlačítka: volant
⨂ plyn
▢ brzdy
△ zpátečka
◯ ruční brzda
R2 řazení nahoru
L2 řazení dolů
L1 pohled do zpětného zrcátka
R1 změna pohledu
Hra je kompatibilní s Dual Shock.

Další rysy

Chcete-li se dostat k náročnějšímu závodění, je třeba nevyhnutelně uspět u zkoušek. Tam musíte ukázat jak obratnost, tak rychlost.

Další informace

Možná jste si všimli, že v PSM 2 se této hře věnujeme velice podrobně, dali jsme jí tehdy vynikající ohodnocení 10/10. Takže si to vše nějak nacpěte do výfuku... a přeji hezkou zábavu.



Dead Or Alive

■ DISTRIBUTOR: SCEE

■ STYL: bojovka

■ PROGRAM: hratelné demo



Člověk si zvykne psát sáhodlouhé výklady o tom, co vás ve hře čeká, až se objeví hra, která tyto výklady vůbec nepotřebuje. Vše podstatné je na obrazovce. Řečeno jednoduše: dámy v této hře mají mohutná poprsí. A to by tak stačilo. Ale ne, to by nebylo k ničemu. Musíme zdůraznit, že do sebe také narážejí, a to tak, že hodně. Tak, už jsme vám vše řekli. Přesto však, o co jde ve zbytku hry? Je to taková trojrozměrná bojovka, ve které vystupují ta nejbaculatější (nic chlípného) stvoření v historii PlayStation vůbec. K dispozici máte autentickou „hongkongskou knihu kung-fu úderů". Ty vskutku dodávají hře pořádný říz. Svými kopy a údery vytlačíte protivníka z bojové arény a pak již jenom sledujete, jak letí k nebi s hurónským řevem. Příjemné. Konečná verze titulu má rozmanitý výběr prostředí - lešení, pláže i diskotéky, aneb typická místa, kde se rvačky odehrávají i v reálu. I díky tomu je hra skvělým titulem ve stylu „zmlať ho a pak nakopni". Na naší demoverzi najdete boj pro jednoho hráče v režimu Tournament. Můžete být jedním ze třech bojovníků a bojovat dvě kola. A pokud si to dáte s Dual Analogue Shock, pak budete údery i kopy nejenom sledovat, ale i cítit.

■ Ovládání

Směrová tlačítka: pohyb

⊗ nebo △ úder rukou

◎ kop

▣ chvat

Navíc zde pochopitelně je mnoho kombinací, které musíte objevit.

■ Další rysy

V *Dead Or Alive* máte mnoho voleb: můžete si navolit turnajové zápasení, time attack, boj na přežití a pochopitelně i režim pro dva hráče. Je zde rovněž tréninkový režim, pokud se vaše pokusy o brutální, na slušné vychování nehledící násilí příliš nedaří.

■ Další informace

Ve vašich propocených rukou jste drželi nejvěrohodnější recenzi, která je lidstvu k dispozici. A to minulý měsíc v PSM 4, kde byla hra hodnocena známkou 8/10.





Bomberman World





[1] Jen račte vstoupit do světa velkohlavých granátníků. [2] Pokud máte MultiTap, může si kvalitní hru pro více lidí zahrát až pět z vás. Dobré ne?

■ DISTRIBUTOR: SCEE

■ STYL: arkáda

■ PROGRAM: hratelné demo

Člověče, šílená retro stylizace! *Bomberman World* je hodně návyková, trochu surreálná hra, možná ne úplně bombastická, ale rozhodně s bombami. Pro zhýčkané hráče, kteří velkomyslně přehlížejí vše, co neskýtá stovky polygonů a trojrozměrných krajin v reálném čase, je tento titul výzvou k probuzení z hlubokého spánku. V této neatraktivně vyhlížející arkádě se máte chopit role Bombermana. Asi nepřekvapí, že jeho hlavním komunikačním médiem jsou bomby. Když nějakou z nich položí, má tři sekundy na to, aby se zdejchnul. Jinak se celá tato zábava odehrává v dvojrozměrném bludišti a idea je jednoduchá: vyhoďte do povětří každého, kdo zrovna nejste vy.

V režimu pro jednoho hráče je prostředí poněkud rozlehlejší. Chcete-li postoupit dále, zlikvidujte všechny protivníky. Režim pro dva hráče (možná o něco zábavnější) se odehrává na jediné obrazovce a i zde je úkol jednoduchý: vyhodit do vzduchu své kamarády. Legrace si při tom užijete až až, jak by se ostatně dalo očekávat. Na disku naleznete jednu hru v klasickém bombermanském režimu Deathmatch. S Multitapem se může zúčastnit až pět lidí. A to je teprv síla!

■ Ovládání

Směrová tlačítka: pohyb

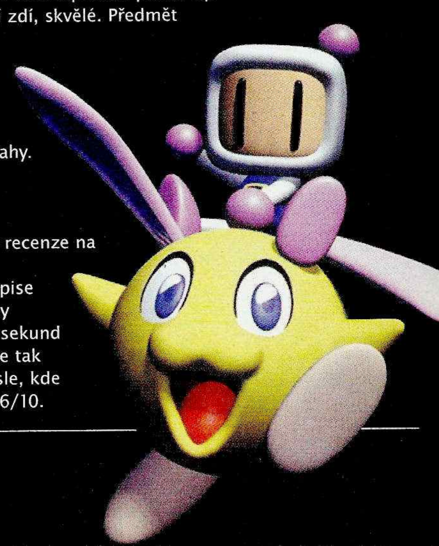
◎ pokládání bomb

■ Další rysy

Na své cestě bludištěm narazíte na různé předměty - ty vám buď pomohou, nebo vás poškodí. Je zde například power up na procházení zdí, skvělé. Předmět „Enemies" také stojí za to. Ale pozor, jsou zde i dosti záludné nástrahy.

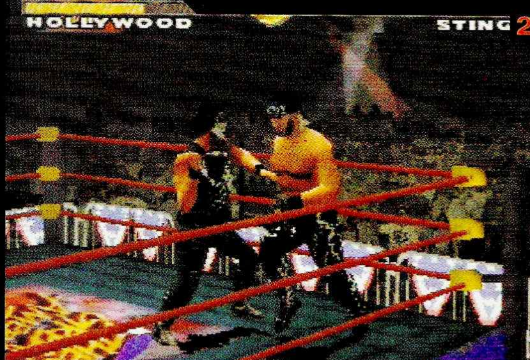
■ Další informace

No, pokud by recenze na *Bombermana* v našem časopise nevyšla, byl by s námi do tří sekund ámen. Stalo se tak v minulém čísle, kde hra obdržela 6/10.



WCW Nitro





[1] Dva hráči - jeden lepší než druhý. [2] Upocení taťkové se satanskou maskou - to věru nemusí být vaše gusto.

■ DISTRIBUTOR: THQ

■ STYL: 3D bojovka/sportovní

■ PROGRAM: hratelné demo

Fanoušci wrestlingu mají vrozenou náklonnost k satanistickým tetováním, country hudbě a členům své nejbližší rodiny. V případě nadělaných týpků od THQ tomu tak nutně být vůbec nemusí - žijeme přeci v Evropě a můžeme se nezávazně stát jednou z 20 hvězd tohoto sportovního divadla a dát průchod svým vášním. Máte zde k dispozici na 30 pohybů, najdete i dost prostoru pro učení se novým kombinacím, které pak vyzkoušíte na CPU protivnících nebo svých kamarádech. Jak asi tušíte, nejvíce ran padne v ringu, i když je možné pokračovat i za provazy.

V této hře najdete mnoho slavných tváří: Stinga (nikoli onen změkčilý pěvec), šíleného Ricka Flaira i Gianta. Je zde i opravdový „Macho Man" Randy Savage, který když nic jiného, tak vás alespoň rozesměje. Na disku je jedna hratelná bojová ukázka, rozdává si to v ní Sting s Hoganem.

■ Ovládání

Směrová tlačítka: pohyb

- Ⓐ seknutí
- Ⓞ úder rukou
- Ⓞ akce
- ⊗ kop

Kombinace výše uvedených tvoří další údery.

■ Další rysy

Občas se objeví i bonusové postavy. To jsou obvykle manažeři, které rozzuřil výkon jejich koně v ringu, a proto sami skočí mezi provazy, aby si to s vámi rozdali. Někdy jsou to dokonce dlouhonohé dívky vašich soupeřů. No, posuďte sami.

■ Další informace

Vzhledem k nedostatku místa jsme upustili od recenze této hry, která v anglickém vydání PSM obdržela 5/10.

Deathtrap Dungeon

■ DISTRIBUTOR: Eidos Interactive

■ STYL: 3D adventura

■ PROGRAM: hratelné demo



Fantasy. Co vám to říká? Pochybné televizní seriály s Herkulem v hlavní roli? Nebo zvyklost, kdy se lidé oblékají jako Velký čaroděj a pak se diví, že jsou osamocení? No, přemýšlejte znovu. *Deathtrap Dungeon*, jejíž spoluautorem je sám veliký Ian Livingstone (udělal si jméno i sérií knížek Fighting Fantasy), po vás vůbec nežádá, abyste se oblékali nebo jednali jako člen dvora krále Artuše. Ve hře pobíháte po trojrozměrném prostředí (tak trochu ve stylu *Tomb Raidera*). Toto prostředí je plné smrtících pastí, což vzhledem k názvu hry asi nepřekvapí. A váš cíl? Přežít až do konce hry, zabít starého červeného draka jménem Melkor, poté navštívit tyranského Barona Sukumvita a od něj si vyžádat vaši odměnu ve výši 10 000 zlatých a svobodu pro město Fang. OK, není to tak jednoduché. Je zde 54 různých typů monster, skoro 40 úrovní a neuvěřitelná síť pastí a puzzlů. *DD* by si měla získat řadové hráče i specialisty na fantasy. Tato hra opravdu stojí za to a její spletité katakomby vás jen tak neomrzí.

■ Ovládání

Směrová tlačítka: pohyb

- Ⓞ běh
- ⊗ útok
- Ⓐ výskok
- Ⓞ akce

■ Další rysy

Bojový systém je celkem obtížný, jeho součástí jsou jak zaříkávadla, tak neustálé máchání širokým mečem. Zvláště zákeřní nepřátelé jsou monstra připomínající minotaury. Útočí na vás přímo zběsile. Dávejte pozor!

■ Další informace

Vše, co potřebujete vědět o smrti, pastech a dungeonech, se dozvíte v definitivní recenzi v PSM 1. Dostala tehdy dobré ocenění 8/10.







[1] Dávejte na něj pozor. Má pěkně špičatý meč. [2] Do toho, tedy POKUD SE ODVÁŽÍTE. [3] Nedívejte se dolů.

Klonoa: Door To Phantomile

Netrapte se!
Tyto programy jsou jen předběžnou verzí hotových her. Pokud se zaseknou nebo začnou zlobit, jednoduše resetujte vaši PlayStation a spusťte je znovu.

1



2



[1] a [2] **Zábava se odehrává ve dvou rozměrech s trojrozměrným pozadím.**

■ DISTRIBUTOR:	SCEE/Namco
■ STYL:	plošinovka
■ PROGRAM:	hratelné demo

Dvojrozměrná plošinovka, co vy na to? Něco jako staré zlaté časy? Nebo snad důležitý žánr současného digitálního zábavného průmyslu? PSM tvrdí, že rozhodně to druhé. Naštěstí Klonoa naše tvrzení jenom podporuje. Ve dvojrozměrném prostředí se odehrává spousta zábavy, pozadí má tři nádherné rozměry. To titulu dodává nádech modernosti. V ději vás neustále budou udržovat Klonoa a Huppo, a to již od první výpravy (budete zachraňovat unesenou Klonoovu babičku) až po úplně poslední dějství, kdy se naši hrdinové pokoušejí svět zachránit před temnotou. *KDP* je naším horkým tipem, třešničkou na dortu herní zábavy. Váš požitek doplní jedna úroveň, kde ze samého běhání a skákání snad zešílíte.

■ Ovládání
Směrová tlačítka: pohyb
△✕ skok
□○ střelba

■ Další rysy
Když Huppo obere procházející nepřátele a ovlivní je, lze je použít proti dalším nepřátelům. Nebo se od nich Klonoa může odrážet ke svým super vysokým skokům.

■ Další informace
Klonou jsme recenzovali v PSM 2. Pořádně jsme si titul prohlédli a udělili dobrý verdikt 7/10.



Colin McRae Rally

■ DISTRIBUTOR:	Codemasters
■ STYL:	závodní
■ PROGRAM:	hratelné demo

Film *Poslední tango v Paříži* by klidně mohl být o konzumaci nadměrného množství pomerančového nápoje Tango ve francouzském hlavním městě. Podobně *Colin McRae Rally* by klidně mohl být o čemkoli, co vám toto slovní spojení připomíná. Ovšem, o čem hra opravdu je, to ví každý, kdo viděl minulé intro na našem CD.

Ve hře jde hlavně o automobilové rallye. Je zde 48 tratí umístěných se na 8 místech světa, máte zde osm aut (náhon na dvě i čtyři kola), dosyta si budete moci pohrát s pneumatikami a brzdami. Hra se velice dobře, i když obtížně ovládá, a udržet vůz Subaru Impreza na silnici je opravdu fuška. Zadek auta létá sem tam, a tak veškeré vaše úsilí se vyplýtvá na to, tu zatracenou věc udržet na silnici. Ale tak to při rallye chodí. Náš okruh obsahuje jeden vůz a tři různé tratě. Tři! Ano!

■ Ovládání
Směrová tlačítka: volant
✕ plyn
□ brzda
○ ruční brzda
△ změna úhlu pohledu kamery
START pauza
Hra je kompatibilní s Dual Shock.

■ Další rysy
Codemasters se poněkud kontroverzně rozhodli k využití starého enginu i pro tuto hru. Sázka jim však dokonale vyšla. Nakonec je to naprosto věrné realitě. Pokud se k této hře dostanete, asi jste odsouzeni nějaký čas k životu plnému zablácených kol, šílených reklam a polooblečených lidí.

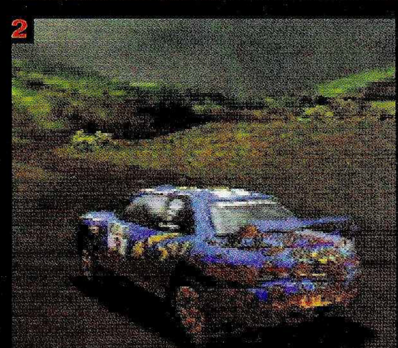


■ Další informace
Nalistujte stranu 50 a přečtěte si naši recenzi. Toto je nejlépe hodnocená hra tohoto čísla.

1



2



[1] **Skvělé demo skvělé hry.**
[2] **Vidíte, jak se váš vůz víc a víc obaluje blátem a vy jedete dál. Nezapomeňte ho pak umýt.**

WarGames

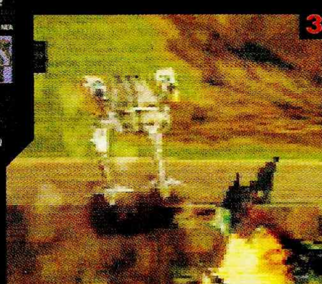
1



2



3



[1-2] Pamatujete si na ten „zábavný“ film? No? Co vy na to? [2] Demo je ve stylu minimálního tutorialu.

■ DISTRIBUTOR:	Electronic Arts
■ STYL:	akční strategie
■ PROGRAM:	hratelné demo

Takový Krull nebo Tron... no, zkrátka v osmdesátých letech nebyly filmy ani z poloviny tak dobré jako dnes. Ani další snímek s počítačovou tématikou, WarGames (Válečné hry), nebyl bohužel výjimkou. V roce 1983 se objevil takový film, kde vystupoval šílený Matthew Broderick, trochu se zde hackovalo a svět se nacházel na pokraji jaderné zkázy. Toto vše, dnes aktuálně v podobě počítačové hry, působí dobrým dojmem. Je to trojrozměrná strategická arkáda s režimem pro jednoho hráče, možností link-upu pro dva a zajímavým multiplayerem na jediném přístroji. Výkonný počítač nazvaný The War Operations Planned Response (WOPR) rozpoutal třetí světovou válku a chystá se vyhladit veškeré lidstvo. Vy budete hrát roli hráče bojujícího v odboji, bitvy se odehrávají na 30 různých místech. Na našem skvělém disku je střet mezi vašimi nadupanými oddíly a armádou počítače. K dispozici však máte na každý pokus pouze 60 sekund hry.

■ Ovládání

Směrová tlačítka: pohyb
⊗ palba primární zbraní
◎ palba sekundární zbraní



R1 změna jednotky

■ Další rysy

Tato strategická hra odstranila obvyklé kurzory a výběrové tabulky, nicméně podržela si koncept řízení celé armády. Každé vozidlo řídíte zvlášť, což vám poskytuje úplnou kontrolu nad vaším zbraňovým arzenálem.

■ Další informace

Recenzi na tuto hru z pera Boba Koutského si můžete přečíst na straně 62 časopisu, který právě držíte v rukou.

Circuit Breakers

■ DISTRIBUTOR:	Mindscape
■ STYL:	závodní
■ PROGRAM:	videoklip

Tato hra je důvodem, proč jsou někteří lidé v naší redakci pobledlí, podvyživení a v nedávné době ztratili své přítelkyně. Tuto lahůdku musíte ochutnat, ale připravte se, že vám zruinuje život.

1



2

[1] Videoukázka jedné z našich oblíbených her. [2] Zahrát si ji budete moci v příštím čísle.

Gravitation

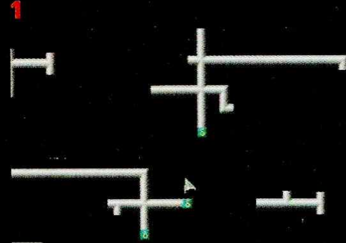
■ DISTRIBUTOR:	není v prodeji (Yaroze)
■ STYL:	závodní
■ PROGRAM:	plná verze hry

Šílené létání pro jednoho nebo dva hráče. Číslovanými branami se snažte proletět co nejrychleji. Je to pouze dvojrozměrné, ale děj si vás přesto rychle získá. A je to v retro stylu!

■ Ovládání

⊗ let
◎ střelba

1



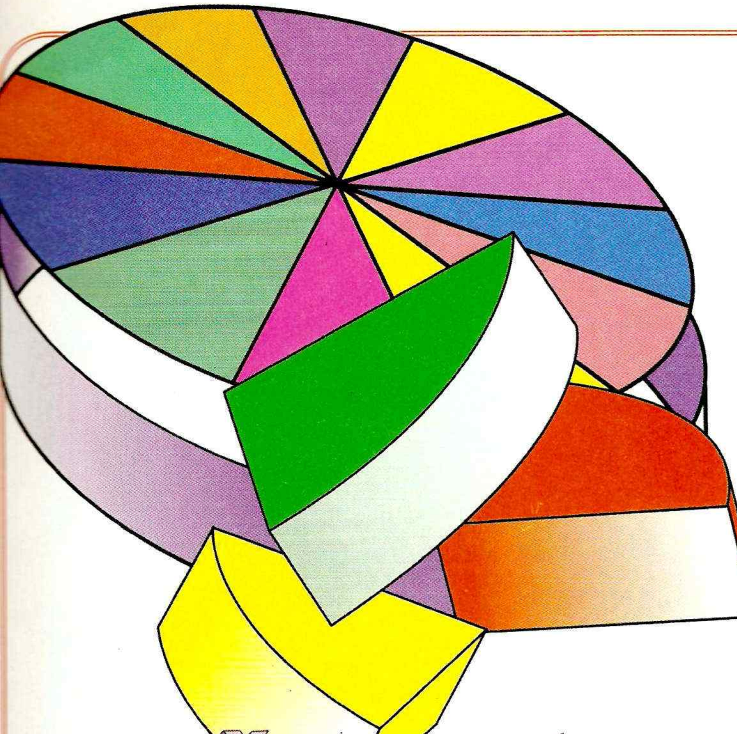
Nevypadá to nic moc, že ne. Tak to ale u Yaroze chodí.

Net Yaroze

■ DISTRIBUTOR:	není na prodej
■ STYL:	informace
■ PROGRAM:	videoklip

Pokud byste rádi tvořili hry, pak věnujte pozornost této upoutávce. Měla by obsahovat mnohé informace, které vás budou zajímat.





joly®

29. 8. - 1. 9. 1998

6. MEZINÁRODNÍ VELETRH HRAČEK, MODELŮ VŠECH DRUHŮ A POČÍTAČOVÝCH HER

DĚTSKÝ SEN '98

VÁŽENÍ PŘÁTELÉ A MILOVNÍCI HRAČEK, MODELŮ A POČÍTAČOVÝCH HER,

v těchto prázdninových dnech bychom Vás rádi pozvali na jednu zajímavou akci, která se bude konat na sklonku léta. V Průmyslovém paláci na pražském Výstavišti totiž proběhne od 29. srpna do 1.září již 6. ročník mezinárodního veletrhu hraček, modelů všech druhů a počítačových her „Dětský sen '98".

Tentokráte, odděleně ve třech sekcích, budou k vidění hračky, počítačové hry a modely. Nyní bychom Vám rádi nastínili, co budete moci na tomto veletrhu zhlédnout. Zajímavá jistě bude oficiální expozice firmy LEGO Trading s.r.o. prezentovaná firmou ROBIN. V rámci této expozice se předvedou novinky pro letošní předvánoční trh, které budou poprvé k vidění v ČR. Novou kolekci textilních a plyšových hraček, zejména oblíbených dětských televizních postaviček Jů a Hele a nezapomenutelného Krtečka, předvede firma MORAVSKÁ ÚSTŘEDNA z Brna - největší výrobce svého druhu v ČR. Klasické a neustále módní dřevěné hračky představí firmy MBM s.r.o., K & K Wooden Toys Moravia s.r.o., DDC Agency s.r.o. a další známí čeští výrobci. Družstvo DITA Vás určitě zaujme svou kolekcí polytechnických souprav dětského nářadí. Novinku roku 98 v oblasti dřevěných slepovacích stavebnic předvede firma WALACHIA divize firmy Denia Zlín. Stavební a obchodní firma Ing. Václav Hynek předvede stavebnici lidové architektury. Výchovné stavebnice z plastů a z přírodních materiálů budou k vidění u stánku firmy ASY - MODEL spol. s r.o. O bohatou nabídku her a stavebnic se mimo jiné postará firma P+P Impex s.r.o. a zajímavá bude také expozice firmy MATTEL s.r.o. s hrou Scrabble, kterou si budete moci na místě přímo zahrát. Poprvé v naší republice tato firma předvede novinku roku 1998 - nové akční RC auta pro malé, ale i větší řidiče. Firma také připravila velkou soutěž s těmito auty. Firma EPL s.r.o. se představí s kolekcí značkových puzzlů Trefl a plastového programu pro děti Wader - Wozniak. Také bude zastoupena firma LAURA s.r.o. s kancelářskými a školními potřebami značky Schneiders a Stylex - Toppoint. U stánku firmy PIATNIK s.r.o. budou k vidění karetní a společenské hry a puzzle této značky. Velká předváděcí show „skoroživých" panenek FAMOSA a úžasných rádiem řízených aut značky REELTOYS bude k vidění u stánku Ing. Jana Říhy. Pro nastávající rodiče bude přichystána široká nabídka kočárků INGLESINA, kterou zabezpečí přímý dovozce Ing. Lubomír Fiedler. Novinku roku 98 předvede poprvé v Praze firma Hravost, která je výhradním dovozcem předních dánských firem. Jedná se o zažehlovací korálky firmy HAMA a plastový program pro děti firmy DANTOY . O tom že je to opravdu nádhera se budete moci přesvědčit nejen u jejich stánku, ale tyto hračky také budou předváděny v rámci doprovodného programu.

Milovníci počítačů budou moci vyzkoušet novinky v oblasti počítačových her. V této chvíli bychom Vás rádi upozornili na účast firmy Games Workshop Ltd., která za Vámi přijede až z anglického Nottinghamu s velmi lákavou nabídkou tolik oblíbených „fantasy games". Bezpochyby k zajímavým expozicím budou patřit JRC Interactive a prezentace časopisu Score se širokou nabídkou atraktivních počítačových her a Sony Playstationů, televizní hry si budete moci vyzkoušet u stánku DDC Agency. Firma DTP Studio představí program k sestavování hraček z papíru Origami ve 3 světových jazycích a dále Angličtinu na počítači. Pro rozvoj programovacích schopností jsou určeny výukové a kreslící programovací systémy SGP Baltazar a SGP Baltík, se kterými se můžete seznámit u expozice SGP Systems. Za zmínku také stojí prezentace Paintball Trója.

Ve dnech 29.8. - 30.8. bude probíhat bohatý doprovodný program pro děti. Tento program bude zahrnovat velké množství soutěží a her, divadelní představení pro děti a tradiční soutěž „O nejkrásnější hračku veletrhu" s velkým množstvím cen. Průběh veletrhu bude navíc obohacen soutěží dětských kreseb z pražských základních škol pod názvem „Moje nejmilejší hračka". Sdružení pro hračku a hru opět připravilo odbornou soutěž „O hračku veletrhu".

Součástí tohoto veletrhu bude i modelářský subveletrh, který by mohl být nazván Snem modelářů. V této chvíli je nutné zdůraznit, že modely a „Dětský sen" mají k sobě opravdu blízko. Modely aut, letadel a železnic jsou lákadlem pro děti, ale budiž řečeno, že modelářství je koníčkem na celý život. Proto firma JOLY znásobila svoji nabídku, a tím i značně rozšířila veletrh i atrakce pro návštěvníky.

Na jarní výstavě se těšilo největšímu zájmu diváků i odborníků předvádění funkčních modelů. Také tentokrát připravila firma JOLY předvádění železničních modelů i dálkově řízených modelů aut. Nebude chybět ani bazén pro ukázky lodních modelů včetně rádiem řízených člunů. Vyvrcholením bude letecko-modelářská show funkčních modelů letadel a vrtulníků. Tato show bude zajisté diváckým magnetem pro malé i velké návštěvníky.

Zárukou úspěchu jsou naši přední výrobci, jejichž modely se dnes úspěšně prodávají po celém světě. S novinkami se představí firmy SUPR Louny, Flying Styro Kit, Turbinia modell, JPM, Fox Toys, Bohemia model, Eduard, AIRmolds, Teltech, Velkom model a mnoho dalších. Cínové figurky nejrůznějších druhů předvede firma Cínový vojáček. a v akci uvidíte neuvěřitelný „Aerobumerag" od firmy Budina.

Výstava „Dětský sen" se již tradičně těší zájmu odborného tisku, ale i deníků, týdeníků, rozhlasu a televize. Tentokrát připravujeme i živé vysílání pro TV Nova a hlavně spoustu akcí pro Vás, naše návštěvníky.

Každý návštěvník tohoto veletrhu obdrží slevu 50 OS ke každé vstupence do Safari parku v Ganserndorfu v Rakousku, jako pozornost od CK Asyl s.r.o.

Upřímně se těšíme se na Vaši návštěvu a věříme, že na našem veletrhu strávíte příjemné poslední dny prázdnin.

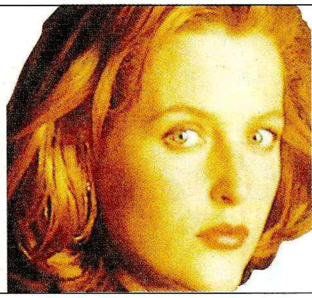
Ing. Jiří Odcházel
ředitel firmy JOLY

JOLY - společnost pro realizaci výstav a veletrhů, tel : 02 / 201 03 240, 201 03 291, fax : 02 / 201 03 240, 37 23 00,

PŘÍŠTÍ MĚSÍC PSM 6

V PRODEJI OD POLOVINY ZÁŘÍ





X-FILES

PRAVDA JE TAM VENKU.

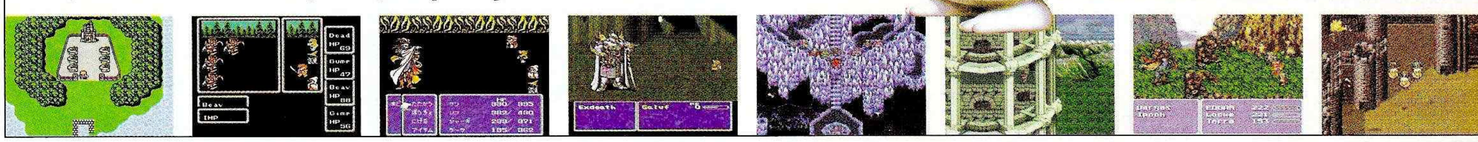
Ale příští měsíc... bude zde uvnitř časopisu. *X-Files* na PlayStation.



„A CO TĚCH OSTATNÍCH ŠEST?“

Všichni jsme byli ochromeni úžasnou *Final Fantasy VII*. Nastal čas podívat se, jak to bylo s historií *Final Fantasy I, II, III, IV, V* a *VI*. Navíc nejnovější zprávy z osmého dílu.





PLUS! ***Alien Resurrection*, *Future Cop LAPD 2100*, *Messiah*, *Legacy Of Kain 2*, *Ninja*, *Duke Nukem: Time To Kill*, *Formula 1 '98*, *ISS Pro '98*, *C&C: Retaliation* a *Sentinel Returns***

NA CD 10 exkluzivních dem



- *Blast Radius* - hratelná (i přes link!)
- *Tommi Mäkinen Rally* - hratelná
- *Circuit Breakers* - hratelná
- *Total Drivin'* - hratelná
- *Theme Hospital* - hratelná
- *Treasures Of The Deep* - hratelná
- *Hovercars* - hratelná
- *Enlightment* - videoklip Sony
- *Spice World* - videoklip
- *Ghost In The Shell* - videoklip






DĚTSKÝ SEN '98
Herní show redakcí časopisů SCORE a PlayStation magazín opět na Dětském snu!
Na poslední prázdninové dny jsme pro vás připravili
✔ prezentace herních novinek
✔ zajímavé soutěže o ještě zajímavější ceny
✔ diskuze s redaktory obou časopisů
29. 8. - 1. 9.
Výstaviště Praha
pravé křídlo
Průmyslového paláce


GRAN TURISMO™
THE REAL DRIVING SIMULATOR
GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR
GRAN TURISMO™
THE REAL DRIVING SIMULATOR
SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT


PlayStation
Tomáš Salva